METAL GEAR SOLID V • PROJECT CARS • DEVIL'S THIRD • CODE NAME: S.T.E.A.M.

Game Master

DESDE JAPÓN JUMP FESTA '15

ANIME, MANGA Y VIDEOJUEGOS EN UN SÓLO LUGAR... ¡ES EL PARAÍSO!

XBOX ON... PS4 » PS V... C » MAC » MÓVILES » RETRO

ESPECIAL CUANDO LA CIENCIA SE PONE A JUGAR

LA HUMANIDAD TIENE ESPERANZA

LA COMPLEJIDAD DE NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

Así se adapta un clásico a los tiempos modernos

RISE OF THE TOMB RAIDER

SUPERVIVENCIA, COMBATE Y ESCENARIOS HOSTILES: LOS PILARES DE UN GRAN JUEGO

MEX $39 USA $4 VENTA SÓLO A MAYORES DE EDAD

grupo medios

RESEÑAS RESIDENT EVIL HD REMASTER | DYING LIGHT | GRIM FANDANGO REMASTERED | THE TALOS PRINCIPLE

Evolve le pone sabor al juego competitivo en línea

grupomedios

PRESIDENTES Pablo Creel · Miguel Ortiz Monasterio
DIRECTOR DE REVISTAS MASCULINAS Sergio Gasca de la Vega
DIRECTOR DE REVISTAS FEMENINAS Elizabeth Solís
DIRECTOR COMERCIAL CORPORATIVO Roberto Caballero
SUBDIRECTORA DE VENTAS Elizeth Ramírez
elizeth.ramirez@grupomedios.com
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN Rodolfo Trillo
SUBDIRECTOR DE VENTAS DIGITAL Fernando Espinoza
fernando.espinoza@grupomedios.com
DIGITAL MANAGER Gustavo Herrera
GERENTE DE PRODUCCIÓN Elizabeth Ruvalcaba
VENTAS
Alejandra Bernal · alejandra.bernal@grupomedios.com
Mariana Zugarramurdi· *mariana.zuga@grupomedios.com*
Luis González · *luisgonzalez@grupomedios.com*

game master
gamemaster.com.mx

DIRECTOR EDITORIAL Sergio Gasca de la Vega
sergiog@grupomedios.com

Editorial
EDITOR EN JEFE
Rafael Gómez
rafael.gomez@gamemaster.com.mx
COEDITORA Paulina Sánchez · *paulina@gamemaster.com.mx*
REDACCIÓN
Gustavo Rebollar · *gustavo@gamemaster.com.mx*
Oscar Salazar · *oscar.salazar@gamemaster.com.mx*
Pamela Lima · *pamela.lima@gamemaster.com.mx*
CORRECCIÓN DE ESTILO
Oscar Garduño · *oscarnajera@grupomedios.com*
Arte
EDITORA GRÁFICA Elsa Estrada · *elsa.estrada@grupomedios.com*
ILUSTRADOR Mauricio Olvera · *mauricio.olvera@gamemaster.com.mx*
Web
EDITOR WEB Rodrigo Cortés · *rodrigo.cortes@gamemaster.com.mx*

SUSCRIPCIONES
Tel. 9140 4091 · 01800 800 2489
suscripciones@grupomedios.com

VENTA DE PUBLICIDAD
Tel. 9140 4055 · 9140 4088
elizeth.ramirez@grupomedios.com

EDITORIAL
Tel. 9140 4050 · 9140 3991

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS
GAME MASTER® Año 5 Número 64 Marzo de 2015. Es una publicación mensual editada por Grupo Medios, S.A. de C.V. Av. Palmas No. 731-904, Col. Lomas de Barrilaco, C.P. 11010, México, D.F. Tel. 91404050 www.grupomedios.com, Editor Responsable: Miguel Ortiz Monasterio. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2009-092412343500-102. ISSN: 2007-6304, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Licitud de Título No. 14703 y de Contenido No. 12276, otorgados por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Impresa por Quad-Graphics Xochimilco (reproducciones fotomecánicas S.A. de C.V.) Duraznos No.1 esq. Ejido, Col. San José de las Peritas, Tepepan, Xochimilco, México DF. CP 16010. Este número se terminó de imprimir el 20 de febrero de 2015 con un tiraje de 68,250 ejemplares. GameMaster investiga la seriedad de sus anunciantes y colaboradores especiales, pero no se hace responsable por las ofertas o comentarios realizados por los mismos. La opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura de la publicación.




Heroínas con personalidad

Sin duda, el mundo de los videojuegos está lleno de héroes de todo tipo: astutos, fuertes, oscuros, de buen humor, chicos, grandes, suertudos, de "pocas pulgas", etc., pero ¿y las heroínas "apá"? Realmente existen pocas en comparación con los ídolos masculinos. La verdad es que no todas las mujeres necesitan ser salvadas en el mundo de los videojuegos, no todas son Peach. Y viendo la historia de portadas de GameMaster me di cuenta que pocas son las heroínas con las que logras conectar, como sucede con Lara Croft. Desde que existe, ha pasado por varias etapas que de alguna forma reflejan lo que una mujer puede llegar a ser: de una chica insegura a una sobreviviente que lucha hasta el final, que llora, que siente. Es por eso que *Rise of the Tomb Rider* es nuestra portada de marzo; además, nuestros amigos de Xbox nos invitaron a visitar el estudio desarrollador para conocer antes que todos lo que será este juego y podérselos compartir; y lo que vimos, nos da esperanza que será un gran título.

Para todos aquellos que son fans de *The Legend of Zelda*, en esta edición traemos un especial de *Majora's Mask 3D*, con mucha información que ver y saborear; además podrás leer todo acerca de este juego en nuestra sección de reseñas.

Y sí, sabemos que la espera fue larga, pero ya estamos de regreso para seguir dándoles la mejor revista de videojuegos en México mes con mes. Y no lo digo porque somos prácticamente el único medio impreso que existe y que habla de todas las plataformas y de todos los juegos, sino por el hecho de que hacemos el mejor esfuerzo para que cada una de las publicaciones se conviertan en objetos de colección. Adelante pues, Lara Croft los espera.

RAFA

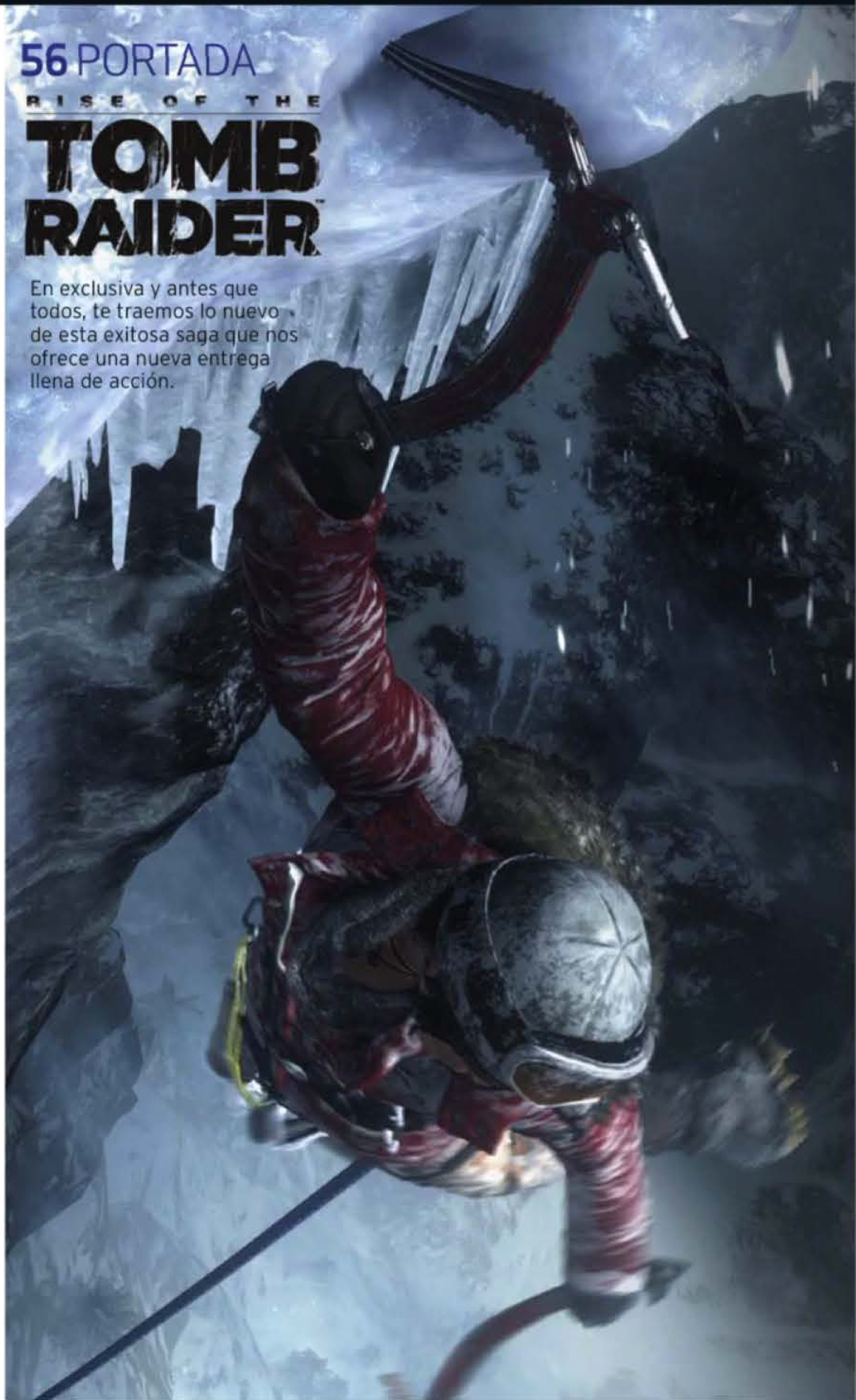

LONDON
ALL INCLUSIVE
Edutravel
WORLD
Estudios en el extranjero

marzo

contenido

Loading

Bajo el radar



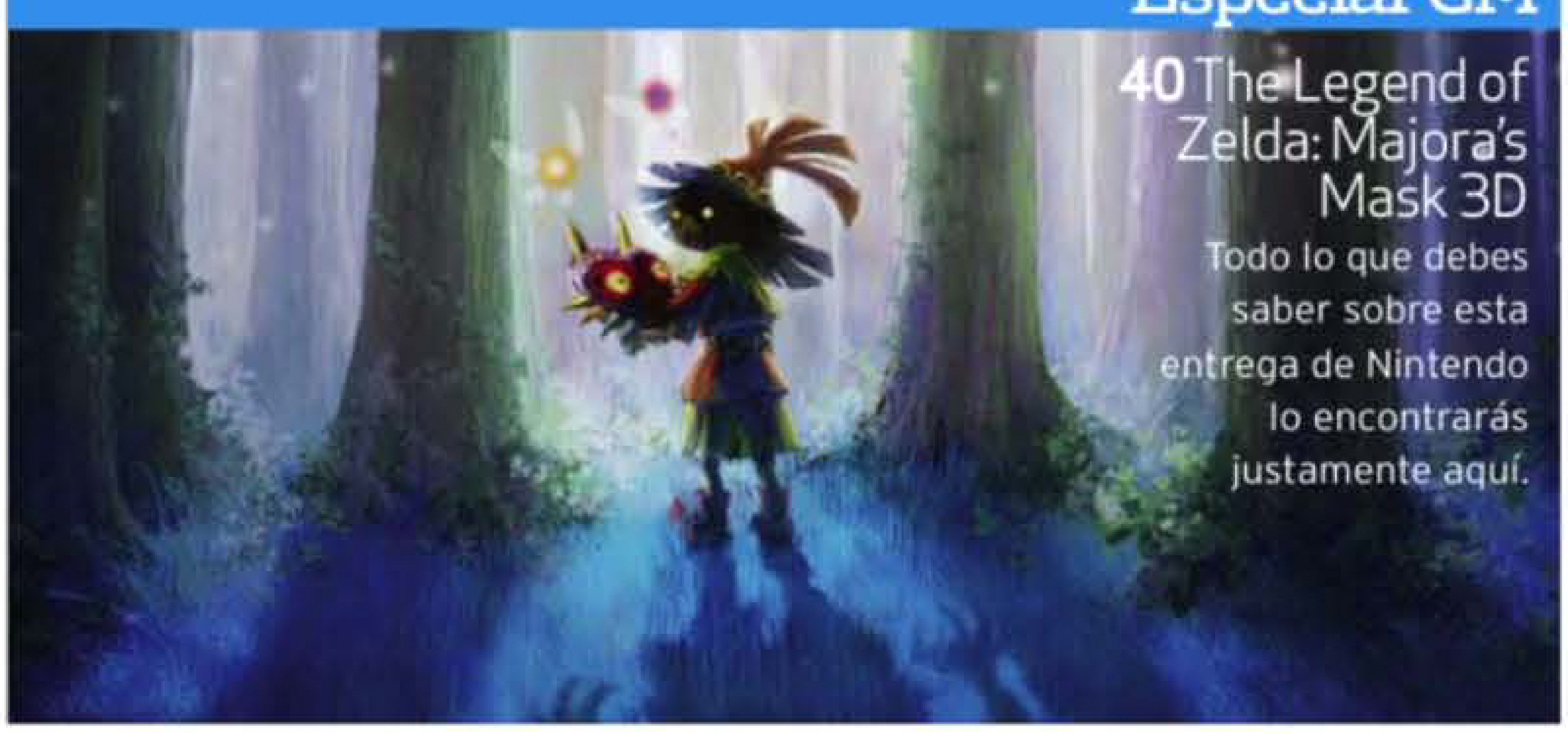


Especial

Reseñas

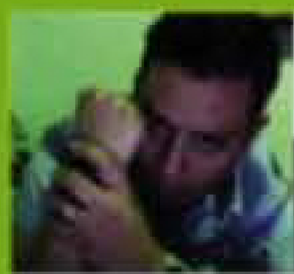


Especial GM



Game Over





El master del mes

Nombre Cesar Armando Gallegos Castellanos
Twitter @Volvagia86
Nintendo ID THE-FIRST13

¿Descuido de Nintendo o estrategia bien planteada?

A pesar del debate de calidad en los amiibos, Nintendo se ha apuntado un tanto más con estas figuras al reportar grandes ventas alrededor del mundo en apenas un par de meses. Con tal éxito, es fácil imaginar los anaqueles de las tiendas repletos. Sin embargo, aunque es sencillo encontrar algunos modelos, hay otros que se han convertido en un Santo Grial para muchas personas y crear, así, un gran negocio para revendedores.

Mucho se le ha reclamado a Nintendo por tal situación: es frustrante ir de tienda en tienda en busca de un amiibo y regresar a casa con la frase: "no hay en existencia" retumbando en los oídos. Se puede pensar que la Gran N no se esperaba un éxito como el de estas figuras, o podríamos acercarnos a las "teorías de la conspiración" e imaginar que todo fue una estrategia pensada para volver "deseables" a los amiibos menos populares; lo cierto es que existe el problema de desabasto, y si bien Nintendo habla sobre resurtir, los que vivimos en países sin presencia oficial aún no vemos claro el momento en que la promesa se hará realidad.

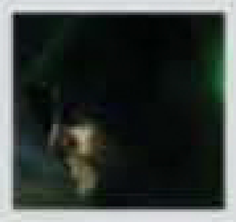
BÚSCANOS EN LA RED

Facebook.com/GameMaster.com.mx
@GameMasterMX
youtube.com/gamemastermx

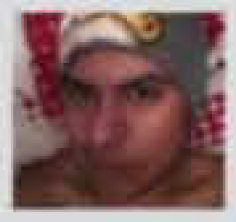
Editor en jefe @rafamerol Rafael Gómez
Coeditora @Art3misa Paulina Sánchez
Redactora @cloratodepotasa Pamela Lima
Redactor @U_Nintendo Gustavo Rebollar
Redactor @necronzero Oscar Salazar
Ilustrador @benderOn3 Mauricio Olvera
Editor web @Rodrigo_Hitman Rodrigo Cortés

La opinión de los masters en Twitter

¿De verdad se han acabado? ¿Nos toman el pelo? Los masters nos dan su más sincera opinión sobre la distribución de los tan deseados amiibos de Nintendo.



@Caifandres En tiendas exclusivas de videojuegos es difícil encontrarlos; es mas fácil en supermercados o en Sanborns, etc.



@joker_broderick En cuanto a distribución, deberían fabricar más, ya que la demanda es grande y muchas veces causan frustración al no conseguirlos.



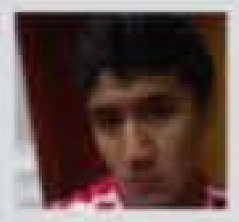
@DMysterion Opino que son el mismo caso de *Skylanders* y *Disney Infinity*: hacen que los gamers más aguerridos corran por ellos.



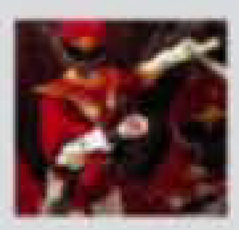
@ZX_theRedLion Deberían haber hecho más; de esta manera acaban con el problema de los revendedores y, de paso, hacen feliz a más personas.



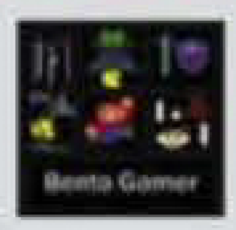
@Caramonelblanco La distribución es una pesadilla; aunque no culpo a Nintendo, nadie esperaba que los amiibos fueran así de populares.



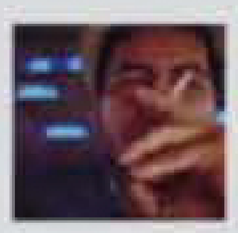
@Noe_yescas Como todo lo que hace Latamel, un asco. Es increíble que todavía no llegue la tercera oleada cuando en EUA van por la cuarta.



@EvilHarry Pésima distribución por parte de NOA, los "exclusivos" están provocando dolores de cabeza para las tiendas y les dan mala reputación.



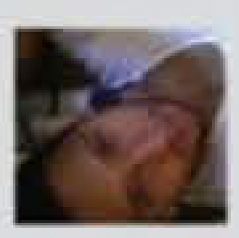
@BentoGamerMX Pésima para Latinoamérica, meses de retraso; en EUA, GameStop se retrasó días, aquí se ha retrasado toda la tercer oleada.



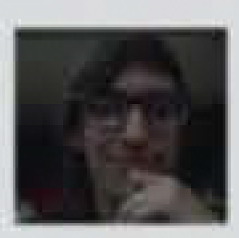
@manuelmendozah Tienen muy mala distribución, aparte de que darle la exclusiva a las tiendas hace más difícil coleccionarlos todos.



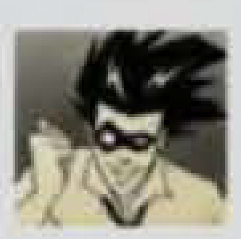
@eljugadorkasual La nueva mina de oro de Nintendo gracias a nosotros los consumidores, hay que estar atentos para conseguir nuestro favorito.



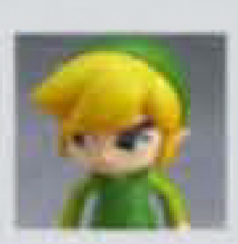
@Machinepunkrock Su forma de venderlas es demoníaca: primero te impacta con sus figuras, luego las limita y después las redistribuye.



@HugoNorman Que es muy mala, eso es lo que hace que sean difíciles de conseguir y que se inflen tanto los precios.



@ROK3N La distribución ha sido ensuciada por los acaparadores que le dan un valor exorbitante a dichas figuras.



@triforcemx Justo la necesaria para aumentar el hype por los amiibos.

Sugiérenos los temas que te gustaría ver en la revista a través de Twitter. Utiliza el hashtag #GameMasterMx para armar juntos el próximo número.



LA HORA DEL MEME
En esta ocasión los masters se quisieron burlar un poco de Smaug por ser un pasado de lanza. ¿Será que ellos fueron los manchados?



FANART MASTER

Este mes nos complace mostrarles este bonito "fan art" de *Plants vs Zombies: Garden Warfare* que nos envió Héctor Actosa. Sólo podemos decir que somos fans, tanto del juego como de la técnica que usó para presentarnos a este personaje. ¡No dejen de enviarnos sus trabajos tanto a Twitter como a Facebook! Los estamos esperando.

trivias

Se acerca la primavera y para ello tenemos unos cuantos regalos que te servirán para pasarla re bien. ¡Lucha por ganarte uno!

Chiquito pero tronador

Lo más nuevo de TechZone, división de Ginga Group, es esta bocina estéreo 2.1 con acabado en madera y diseño minimalista. Tiene entrada USB, auxiliar, ranura para tarjeta de memoria y se sincroniza con tu smartphone, PC o laptop; no obstante, si tu repertorio de Los Ángeles Azules ya te aburrió, puedes cambiar el modo y escuchar radio. El sonido que ofrece este pequeño aparato es grande y podrá amenizar desde aquelarres hasta tus partidas de *Settlers of Catan*. Si te quieres ganar esta bocina sólo debes ser la primer persona en contestar correctamente las siguientes preguntas.



- **Menciona dos modelos de la Colección Europa.**
- **¿Cuáles son los colores de la Línea Turín?**
- **¿Cuál es el gadget de estilo retro que publicamos en esa sección?**

Échale ganitas

Para que no le andes echando la culpa de tu mal desempeño en el juego a que se te acabó la pila del control, te vamos a regalar un kit de pilas Energizer Max y así no tendrás pretextos. Con éstas baterías tendrás horas y horas de uso y diversión. El conejo Energizer nos mandó tres kits para ustedes. Los primeros en contestar correctamente, ganan.



- **¿En qué consiste la tecnología Power Seal?**
- **¿Hasta cuantos años dura la energía de las pilas Energizer Max?**
- **¿Cuál es la garantía que ofrece Energizer Max?**

El juego en tus manos

Si tienes un PS4 conectado a la tele de la sala y no puedes jugar mientras están viendo la novela de las nueve, no te preocupes, pues sabes que con el PS4 Remote Play puedes jugar lo que sea mientras ocupan la tele, y para que estés cómodamente sentado mientras juegas, nuestros amigos de Sony nos van a regalar el clip para que tengas el control y la tablet o smartphone bien agarrados. Ahí te van las preguntas.



- **La función PS4 Remote Play se dio a conocer el año pasado en el marco de una famosa feria de tecnología, dinos el nombre y el lugar en el que se llevó a cabo dicha feria.**
- **Menciona los tres dispositivos con los que es compatible la función PS4 Remote Play.**

Expande tu diversión

Si tu aparato de Internet casero está medio chafa y no manda buena señal a donde está tu consola o a tu cuarto, no te pelees con tu distribuidor, porque eso no hará que mejore la señal; entra a esta trivia de D-Link y participa para ganar un Cloud Router Gigabit DIR-850L, y así expandas tu señal a toda tu casa o armas una red personal. Te dejamos las preguntas.



- **¿Cuál es la aplicación que necesitas para poder usar el DIR-850L de D-Link en tus dispositivos móviles?**
- **Menciona algunas de las características del DIR-850L de D-Link**

Manda tus respuestas correctas a **promociones@gamemaster.com.mx**, participarán los correos que lleguen del 20 al 27 de marzo. Sólo puedes ganar un premio por edición. En el mail deberás incluir tus datos de contacto. Los ganadores serán avisados vía mail. No mandamos premios al interior de la República, éstos deberán ser recogidos en las instalaciones de Grupo Medios y sólo tienes 30 días para reclamarlo trayendo la revista donde sale la trivia y la copia de una identificación con fotografía.

■ MARIO VS. DONKEY KONG: TIPPING STARS estará disponible en la eShop el 5 de marzo y tendrá opción de cross-buy en Wii U y N3DS.

■ HYPERDIMENSION NEPTUNIA U arribará al PS Vita en algún momento de la temporada primaveral de este año a América y Europa.

NO HAGAS LAS COSAS A MEDIAS

New N3DS XL

Algo de austeridad siempre es comprensible, pero cuando se torna en avaricia es mejor detenerse a pensar bien nuestros objetivos. **Por A. Quatermain**



Si todo salió de acuerdo a lo planeado, desde el pasado 13 de febrero más de un afortunado poseedor tiene en sus manos el flamante y nuevo modelo del N3DS. Y, probablemente, está disfrutando de sus bondades con excelentes y sustanciosos juegos de la talla de *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* o *Monster Hunter 4 Ultimate*, que acompañaron su salida en nuestra región.

Como tal, el New N3DS XL es una excelente portátil, ya que no sólo incluye un mejor efecto estereoscópico que su predecesor sino que tiene mayor cantidad de memoria, además de hacer gala de un C-Stick (bastante útil para mover la cámara en juegos tridimensionales) y un par de botones extra: ZL/ZR; tampoco puede dejar de comentarse su compatibilidad de fábrica con los cada vez más populares amiibos y la tecnología NFC.

DEJA A UN LADO LAS GAFAS COLOR DE ROSA

No obstante, es imposible dejar a un lado los sinsabores que ha acarreado su lanzamiento por parte de la filial estadounidense de la Gran N. Entre ellas, la notable omisión del modelo regular de esta portátil para nuestra región, el cual sí está disponible en otras partes ➔

Capcom revela Dragon's Dogma Online

Los rumores acerca de una nueva entrega de la franquicia ya llevaban algo de tiempo, pero fue hasta finales de enero que Capcom anunció formalmente *Dragon's Dogma Online*. A diferencia de su predecesor, este título se enfocará básicamente en el juego en línea y será de tipo Free-to-Play, permitiéndonos sostener partidas de hasta cuatro jugadores. Se planea expandirlo de manera continua, al grado de que será tres veces mayor que en su encarnación previa. De momento sólo ha sido anunciado para Japón, donde verá la luz este año tanto en el PS3 como PS4, así como para PC.



45 millones de copias de *GTAV* han sido enviadas a tiendas por parte de Take-Two

40 personas trabajan actualmente en *Tekken X Street Fighter*

+400 mil copias se han vendido de *Gunman Clive* desde su lanzamiento en el 2013

50GB de espacio libre necesitas para instalar *The Witcher 3: Wild Hunt* en el PS4

300 horas es el tiempo que Tetsuya Takahashi lleva jugando *Xenoblade Chronicles X*

1 millón de unidades han sido distribuidas de *Hyrule Warriors* alrededor del mundo

■ **HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX** está confirmado para el 26 de mayo en nuestra región; 48 éxitos de esta diva virtual para el N3DS.

■ **GOD EATER 2** tiene posibilidades de salir de Japón. Bandai Namco ya registró el nombre de su expansión, *Rage Burst*, en Europa.

del mundo y que, a diferencia de su "hermano mayor", cuenta con gran cantidad de carátulas intercambiables que nos permiten personalizarlo a nuestro gusto.

Aunque la compañía no descarta del todo lanzarlo posteriormente, lo que en verdad dejó con un mal sabor de boca a varios de sus fans fue el anuncio de que este sistema portátil no incluye adaptador de corriente, lo cual es algo común por parte de Nintendo en ciertos países, pero es desafortunado que NOA haya decidido "importar" dicha idea y ponerla en práctica en el continente americano... para desgracia nuestra.

"CUANDO LAS BARBAS DE TU VECINO VEAS CORTAR... Pon las tuyas a remojar". Así reza el antiguo refrán, y como muchos ya habrán adivinado, esta decisión responde a simple economía. Si bien los más recientes reportes financieros de la multinacional dirigida por Satoru Iwata regresan a la comodidad que representan los números negros, y sus equipos de trabajo se expanden tanto del lado de los recursos humanos como al aspecto creativo, es mucho más viable "jugar a lo seguro" siempre que sea posible.

Así es el mundo de los negocios, frío e inhumano, nada amigable para el consumidor; obviamente es muy prematuro aseverar que estas decisiones afectarán las ventas de este nuevo modelo del N3DS, pero de seguro provocará molestia entre los seguidores de las producciones de Nintendo en tiempos difíciles en los que precisamente lo que menos debe de provocar es antipatía hacia sus creaciones.

LA PESADILLA DE LA DISTRIBUCIÓN

Seamos sinceros: todos sabemos que Nintendo padece actualmente de una falta de capacidad para surtir algunos de sus productos, en especial en América. Este problema no solo aqueja a las ediciones limitadas del New N3DS XL, sino a los cada vez más populares amiibos y paquetes especiales. Recurrir a las reservas en tiendas físicas o digitales se está volviendo obligatorio a pesar de nuestros pobres bolsillos, pero lo peor es que a veces ni con eso se nos asegura tener en nuestras manos el artículo que más deseamos.





¿SEGA LE DICE ADIÓS A LAS CONSOLAS?

En realidad, no es así. Sin embargo, la compañía sí planea hacer una reestructuración mayor de sus filiales europea y americana, especialmente en lo que respecta a su fuerza laboral. Igualmente, y debido al éxito obtenido por sus productos en PC y smartphones, tiene pensado realizar una mayor inversión en dichas plataformas en cuanto a la distribución de juegos en formato digital. Por suerte, y hasta ahora, todos sus lanzamientos programados para consolas caseras y portátiles, así como los manejados por sus filiales, continúan sin cambio.

■ **TAKE-TWO** reveló que la siguiente entrega de *Borderlands* le dirá adiós a la generación pasada y debutará en el PS4 y Xbox One.

■ **STYLE SAVVY** también retorna al N3DS, incluyendo 19,000 nuevos artículos. Anunciado para Japón; falta ver si llega a Occidente.

En la opinión de...

¿YouTubers contra Nintendo?



No cabe duda que el ser un "YouTuber" puede ser un oficio noble: hay que ser original, generar tendencia, saber lo que desea el público y tener gracia para, a final de cuentas, entretener a las masas; sin embargo parece que están en una especie de nube, cegados por una fama que no sabemos qué tan efímera puede resultar.

Personalidades importantes en Internet como PewDiePie retaron a Nintendo a un duelo que no pueden ganar. Esta clase de tipos que cuestionan el Programa de Creadores de YouTube de la Gran N estoy seguro que carecen de los conocimientos legales para amparar la creación de sus contenidos.

Si bien argumentan que "hay muchos títulos que jugar" y "que los de Nintendo se irán al fondo de la lista", estamos seguros que habrá otros que sí aprovecharán este programa y ganarán su respectivo capital, grande o pequeño, sin la necesidad de caer en algún acto ilegal que quebrante los Derechos de Autor de una compañía que admiran. **POR RODRIGO**

JAMÁS TE OLVIDAREMOS, MONTY OUM

Resulta irónico que en la sección de Versus (pg. 96) de este número hubiéramos decidido enfrentar a Master Chief y Samus Aran, ya que la idea de plasmar dicha batalla épica fue la que lanzó a la fama mundial al animador Monty Oum, quien el pasado 1°. de febrero dejó este mundo a sus 33 años de edad, víctima de una reacción alérgica. También reconocido por series como *Dead Fantasy* y *RWBY*, llegó a formar parte de los equipos de trabajo de Bandai Namco y la extinta Midway. Descansa en paz, Monty, y ojalá tu legado sirva de inspiración para las generaciones venideras.





El Emblema de Fuego retorna con toda su gloria

Menuda sorpresa nos dio Nintendo a mediados de enero, cuando reveló que un nuevo capítulo de la saga de estrategia y RPG de Intelligent Systems está actualmente en desarrollo para el N3DS. Conocido en Japón como *Fire Emblem if*, sigue la misma línea visual de su predecesor (Yuusuke Kozaki repite como diseñador de personajes), prometiendo agregar contenido fresco y renovado a esta venerable serie.

SPLATOON

Mayo será el mes señalado para que esta nueva serie de Nintendo haga su debut en Wii U. Su lanzamiento deberá ser simultáneo a nivel mundial

Los sueños guerreros de Katsuhiro Harada

A pesar de estar metido en multitud de proyectos, el productor de *Tekken* de vez en cuando echa a volar su imaginación, y entre sus mayores anhelos está un singular proyecto que más de uno de nosotros quisiera verlo como una realidad. ¿A cuál nos referimos? Simplemente, a la idea de Harada de crear un título de pelea tradicional, una especie de mega crossover que reúna a los combatientes de cada franquicia del género que haya nacido en los 80, 90 o hasta la década pasada. Piensa que solo compañías como Capcom o Bandai Namco serían capaces de aprobar su atrevido plan.



■ N-SPACE está trabajando actualmente en un RPG basado en una reconocida franquicia de fantasía para el Xbox One, PS4 y PC.

■ FOSSIL FIGHTERS: FRONTIER ya está confirmado para territorio americano. Nintendo lo publicará el 20 de marzo en su portátil.

TOP 5

¿Por qué la vida es como Mario Kart 8?

La vida es mucho más complicada que cualquier videojuego, pero es imposible que no notemos la similitud que tiene el Rey de la Reta con lo que experimentamos día con día.



1 Mal de ojo

Nunca falta que cuando estás atorado en la hora pico de tráfico en periférico y te adelantas a alguien, éste acaba mirándote de la forma menos amistosa posible. ¡Ay, si las miradas mataran!



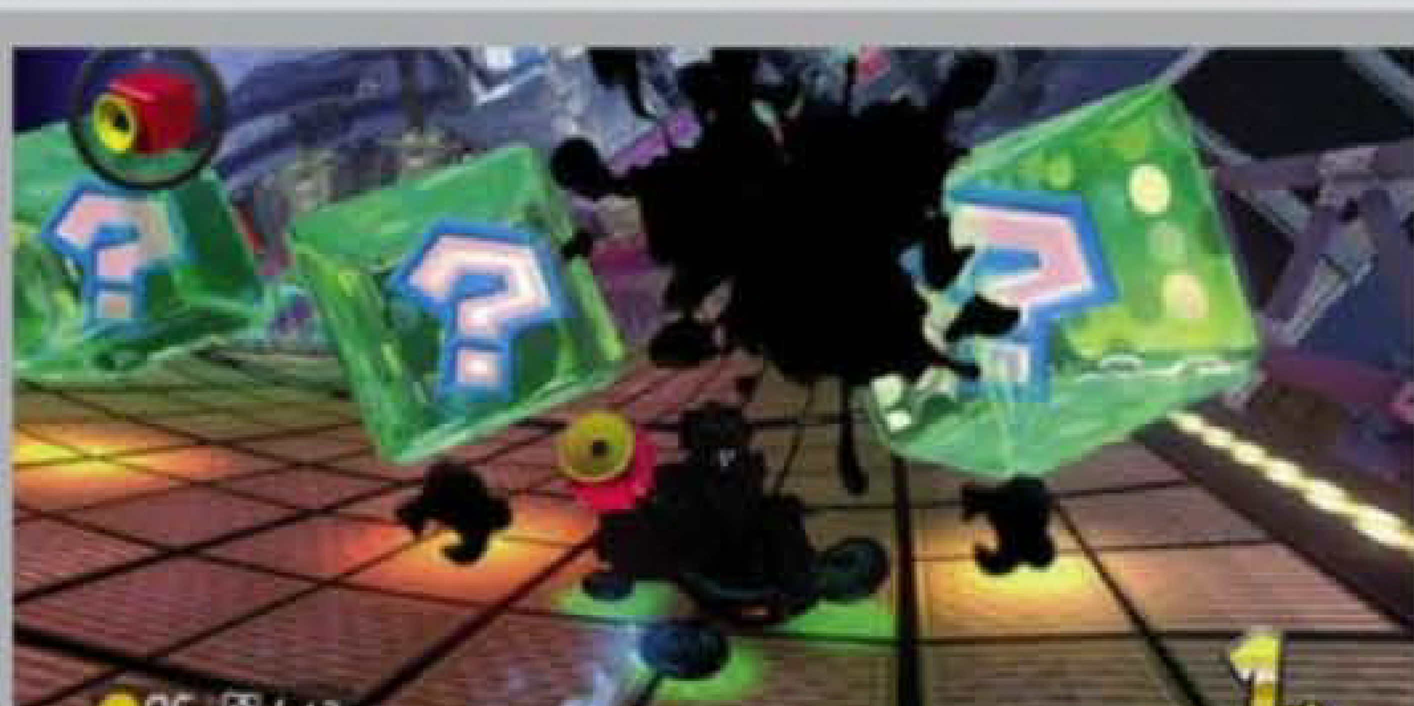
2 Valemadrismo

OK, sabemos que te gusta escuchar música en tu carro y estás en tu derecho. ¡Pero ir oyendo a todo volumen los grandes éxitos de los Ángeles Azules a la 2:00 de la madrugada no es de Dios!

3 Sadismo

Dicen que el poder absoluto corrompe absolutamente, y muchas veces es cierto. No falta el méndigo que cuando obtiene este ítem lo único que busca es hacerle la vida de cuadritos a todos los demás.





4 Cangrejismo

Dicen que la vida tiene muchas curvas, pero a veces parece que te llueve sobre mojado y tu vida acaba pareciendo un capítulo de Remi debido a uno que otro cangrejo "a la mexicana".

5 Victoria

Pero no todo es malo. No falta el día en que los astros se alinean correctamente o te levantaste con el pie derecho, descubriendo que lo que parecía ser un día como cualquier otro vives la mejor experiencia de tu vida.



■ **SQUARE ENIX** podría estar evaluando la posibilidad de traer *Dragon Quest Heroes* a Occidente, pero no hay nada seguro por ahora.

■ **NINTENDO** filtró por error la existencia de amiibos Silver y Gold de Mario. Se rumora que estos podrían ser de edición muy limitada.

Mario y la pandilla invitados al mundo de Puzzles & Dragons



Como tal, *Puzzle & Dragons* es una de las franquicias en móviles más exitosas de los últimos años, alcanzando la cifra de 41 millones de descargas. Sin embargo, GungHo Online Entertainment aún no está satisfecha y es por lo mismo que ahora hace mancuerna con Nintendo para que el personaje más famoso de los videojuegos y sus camaradas sean los protagonistas de una nueva entrega de esta serie.

Esto será por medio de *Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition*, que si bien retiene su mecánica característica, también trae un completo modo de historia basado en *Mushroom Kingdom*. Esta versión, cuya publicación se dará en mayo en Occidente en el N3DS, no vendrá sola, ya que vendrá acompañada de *Puzzle & Dragons Z*, otro desarrollo exclusivo para la portátil de la Gran N.



RHYTHM HEAVEN
Una nueva entrega de esta franquicia está en desarrollo para el N3DS, con al menos 100 canciones y minijuegos, 30 de ellos son nuevos

La secuela de Gravity Rush, más cerca de lo que pensamos

Aunque el original *Gravity Rush* era un título que distaba mucho de ser perfecto, fue bastante bien recibido por los poseedores del PS Vita, que lo vieron como una de las franquicias más frescas y originales que han llegado a la portátil de Sony. Por lo mismo, desde hace tiempo vienen esperando el anuncio de una secuela de las aventuras de Kat, pero el anuncio formal no se ha dado todavía. Afortunadamente, el director a cargo de este juego, Keiichiro Toyama, declaró a finales de diciembre que esperaba que durante el 2015 pudiera revelar el nuevo proyecto en que está trabajando. Señaló también que el tiempo que se han tomado para anunciar otra entrega de *Gravity Rush* al final valdrá la pena y los fans entenderán porque demoraron tanto en darla a conocer completamente. Esperemos que dentro de poco tengamos más noticias al respecto.



■ **CIRCLE ENTERTAINMENT** traerá a nuestra región la visual novel episódica *Harvest December*. Será distribuida vía la eShop del N3DS.

■ **SEGA** publicará *Dengeki Bunko: Fighting Climax* para el verano en América. Se tiene planeado lanzar versiones para PS3 y PS Vita.

snacks



BANDAI NAMCO DE LA MANO CON NINTENDO

Si hay una compañía con la que actualmente la Gran N parece estar estrechando lazos más fuertes es precisamente con los dueños de Pac-Man. Además de ayudar en la creación de *Super Smash Bros. para N3DS* y *Wii U*, Bandai Namco enfoca sus esfuerzos en dos proyectos directamente relacionados con Nintendo y sus empresas asociadas.

El primero de ellos es *Pokkén Tournament*, cuya realización está a cargo de un equipo dirigido por el propio Katsuhiro Harada, junto con *The Pokémon Company*. Aunque se desconoce cuántos combatientes tendrá su versión final, además de Lucario y Machamp se ha confirmado que incluirá a pokémon muy populares como Pikachu, Gardevoir y Suicune, mientras que otros más se desempeñarán como asistentes.

Mientras que todavía está pendiente el anuncio de una versión para Wii U, hay otro desarrollo de parte de Harada y sus allegados que ya está confirmado para esta plataforma. Se trata de *Project Treasure*, título F2P exclusivo del sistema que permitirá hasta cuatro jugadores ir en la búsqueda de tesoros, librándose de paso de sus enemigos y colocando trampas de forma cooperativa. Pero todavía no tiene fecha de salida.



El sucesor de OpenGL será anunciado en la GDC

La próxima versión de *OpenGL (Open Graphics Library)* será mostrada durante un panel, que llevará el nombre de *glNext: The Future of High Performance Graphics (Presenteed by Valve)*, y se llevará a cabo el 5 de marzo en la GDC de San Francisco, California.

Este panel contará con apariciones de ingenieros de diversos importantes estudios como Valve, Epic Games, Electronic Arts y muchos más. Durante este mismo evento se revelará un API llamado Khronos, con el que se propone cambiar las técnicas de programación.



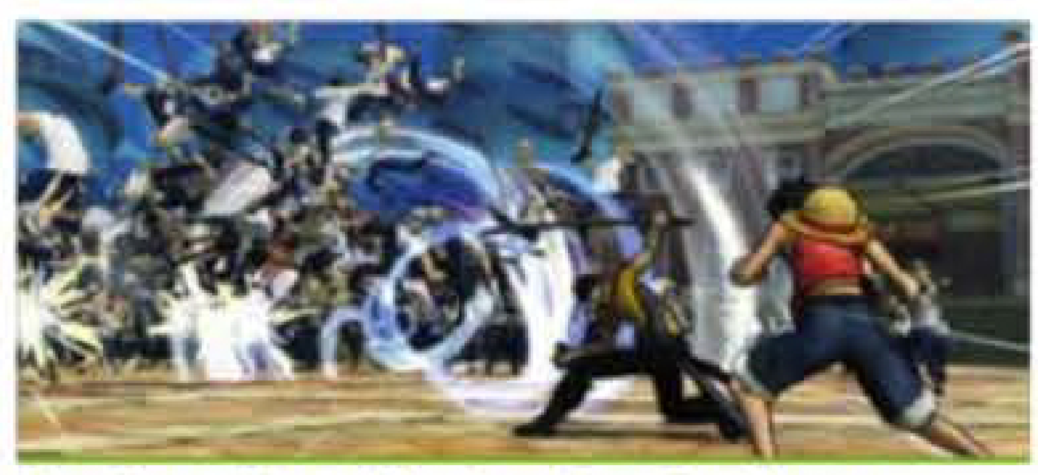
Code Name: S.T.E.A.M. con un toque de Fire Emblem
Si tienes los amiibos de Marth e Ike, además de que planeas adquirir los de Robin y Lucina en abril, te alegrará saber que puedes emplearlos para agregar a estos personajes como invitados especiales en *Code Name: S.T.E.A.M.* y usarlos para combatir la amenaza alienígena que se cierne sobre el mundo.



¿Forbidden Magna está siendo localizado?
Todo parece indicar que así es, aunque las alarmas se activaron a finales de año cuando XSEED Games registró un dominio relacionado con este juego, pero, la ficha correspondiente al ESRB de este título, que conoceremos en nuestra región como *Lord of Magna: Maiden Heaven* es la señal más clara.



Mutant Mudds Super Challenge llega a Wii U y N3DS
No tardamos mucho en enterarnos del nuevo proyecto de Renegade Kid, que decide regresar sobre sus pasos y darle otra oportunidad al buen Max. No será en la forma de una secuela, sino como una versión con 40 nuevos niveles más difíciles y que de nuevo retará nuestra paciencia en la eShop.



One Piece: Pirate Warriors 3 en Occidente
Los fanáticos de la obra de Eiichiro Oda en las consolas de Sony de seguro estarán de plácemes con esta noticia, ya que Bandai Namco confirmó que este juego llegará en el verano al PS3, PS4 y PS Vita a América y Europa. No serán las únicas versiones, ya que Steam también tendrá su propia adaptación.



Project Giant Robot en la primera mitad del 2015
Según el más reciente reporte financiero de Nintendo, este desarrollo de Shigeru Miyamoto deberá de ser lanzado en la primera mitad del año en Wii U. Aunque se había barajado la posibilidad de que formara parte del nuevo Star Fox, al parecer se decidió darle la oportunidad de brillar por sí mismo.



Framed

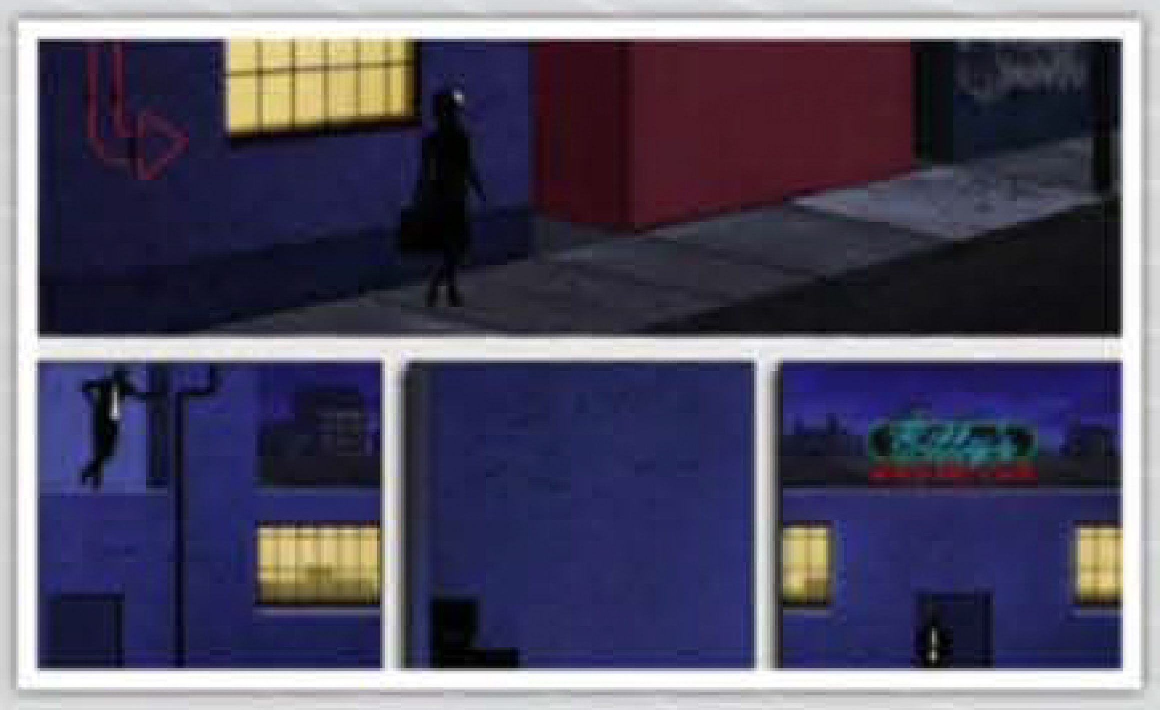
Género Puzzle Publica Loveshack Entertainment Plataforma iOS Precio 65 pesos
Calificación ★★★★☆

Usando una presentación de frames como cómic y una dirección de arte tipo Film Noir, la tarea del jugador es acomodar los cuadros de tal forma que el protagonista sobreviva. Un simple cambio de orden alterará enormemente las consecuencias. Conforme avances en el juego, los puzzles se complican, pues también se podrán girar algunos cuadros o moverlos mientras ya está corriendo la acción.

Si bien la mayoría de las órdenes a seguir obedecen a la lógica (si un policía está vigilando abajo, debes colocar una escalera en el cuadro anterior para subir y evitar ser visto), buena parte del título se resolverá con prueba y error. Y como no te puedes saltar las animaciones, estarás mucho tiempo visualizando tus fallas. Con un poco de suerte y una mente ágil, *Framed* tiene una duración menor a las dos horas; pero pasarán años antes de hallar otra vez un puzzle tan fresco, original y único.







para llevar

Kingdom Rush Origins HD

Género Defensa de Torre Publica Ironhide Game Studio Plataforma iOS, Android
Precio 39 pesos Calificación ★★★★☆

Ahora, en vez de la clásica miniexpansión gratuita, Ironhide lanzó la tercera entrega completa de *Kingdom Rush*, una de las mejores franquicias de Defensa de Torre en la oferta móvil.

Origins no se mueve de lo que proponían sus antecesores: usando de base cuatro tipo de torres, tu misión es evolucionarlas, mejorarlas y evitar a toda costa que los enemigos crucen la línea. Este *Kingdom Rush* sigue plagado de referencias mediáticas y mucho humor, pero la tercera iteración se distingue a sí misma por un diseño de mapa más minucioso y mejoras pequeñas; pero sobre todo, porque habrá más interacciones que nunca. ¡Uno de los mapas incluso tiene un minijuego de Simón dice! Al explotar estas interacciones, mientras al mismo tiempo controlamos la acción en el mapa de batalla, se entregarán jugosas recompensas.

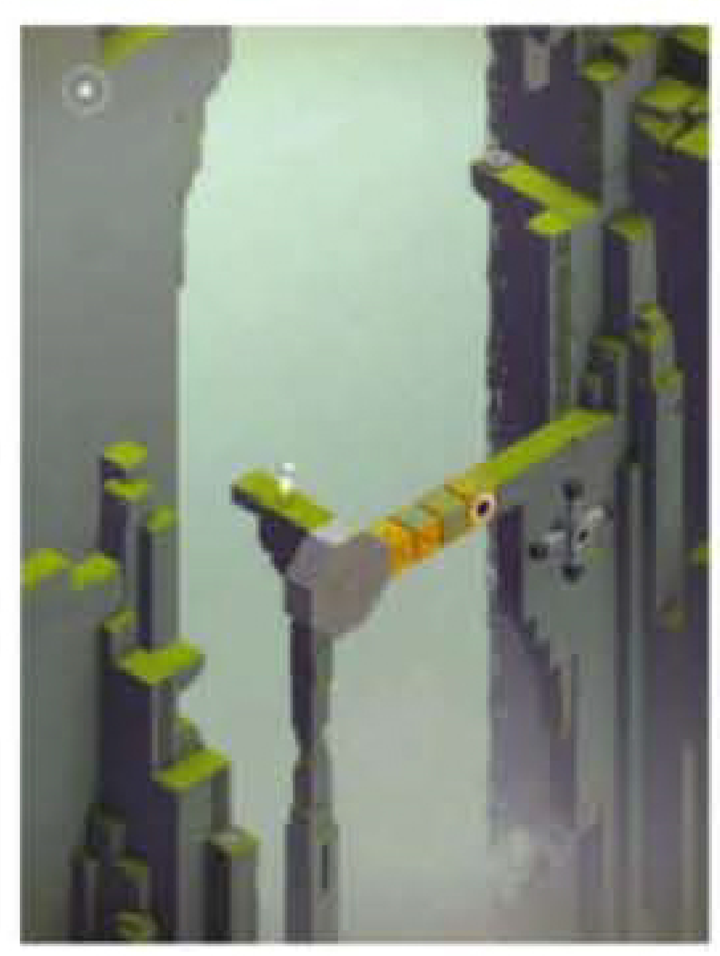


Monument Valley: Forgotten Shores

Género Puzzle Publica ustwo Plataforma iOS, Android Precio 26 pesos
Calificación ★★★★½

Nuestro juego móvil del 2014 recibió una gran expansión. Como podrías esperar, *Forgotten Shores* te dará más de lo que ya probaste en la campaña principal: puzzles de perspectiva donde los bellos escenarios se modifican para poder avanzar. En cuanto al tema visual, el juego es espectacular.

Son ocho capítulos extra; tomando en cuenta que el juego principal tenía 10, *Forgotten* está alargando la duración casi a lo doble. Desafortunadamente no hay mecánicas nuevas ni hay más historia que seguir. Si bien a algunos les podría desanimar que necesitan el juego principal y desembolsar 26 pesos más para disfrutar de estos nuevos niveles, *Monument Valley* y *Forgotten Shores* en conjunto podrían brindarte dos de las mejores horas invertidas con tu dispositivo móvil. Sin duda, ambos títulos son imperdibles si te gustan los puzzles.




sears.com.mx
Maceoo
París
EXCLUSIVO
SEARS
Me entiende



MONTERREY PRESENTE
Grouchy Zombies

Publica BSD Enterprise Group **Desarrolla** BSD Games Factory **Plataforma** iOS, Android **Precio** Gratis (microtransacciones)



Lo que comenzó como una mera prueba universitaria llevó a un grupo de amigos a convertirse en desarrolladores de videojuegos.

La historia detrás del título mexicano *Grouchy Zombies* es una que junta a los hermanos David y Daniel Ávila, quienes cursaban programación en Monterrey y, tras un evento auspiciado por Facebook, pudieron probar su valor y ser reconocidos por su aplicación. Así, los hermanos se dieron a la tarea de buscar apoyo formal para su proyecto; uno que si bien es sencillo en su mecánica de juego, es producto de más de tres años de trabajo.

Durante diciembre pasado fuimos invitados al lanzamiento de *Grouchy Zombies*, donde pudimos conversar con el estudio BSD Games Factory, nombre con el cual se presentan tras ganarse el apoyo de la empresa regia BSD Enterprise Group. "Para nosotros era muy importante que quien nos apoyara, comprendiera nuestra visión acerca de los videojuegos que queríamos hacer", comenta Daniel. Él y su hermano quisieron crear títulos desde muy pequeños, pero confiesan que no ha sido tan sencillo, así que una vez que pudieron participar en Hackathon de 2013, se dieron a la tarea de dar el siguiente gran paso en la industria.



"En nuestra compañía estamos siempre en busca de nuevos talentos, de expandir nuestros horizontes; una vez que David y Daniel se acercaron a nosotros, la química fue casi instantánea", fueron las palabras del mandamás de BSD Enterprise Group, Arturo Cervantes.

Desde el 6 de diciembre, *Grouchy Zombies* se encuentra disponible en la App Store y Play Store de la plataforma iOS y Android; pero según BSD Games Factory, éste no es más que el principio de algo más grande. "Estamos probando las aguas pero estamos seguros de lo que hemos hecho, tenemos planeado más contenido para *Grouchy Zombies*, así que esperen más de nosotros", terminaba Daniel.

CALIDAD Y MUCHA DIVERSIÓN NACIONAL

BSD Games Factory
Ellos son Gustavo Peniche, Carlos Omaña, David y Daniel, todos oriundos de la ciudad de Monterrey, Nuevo León, y quienes fungen como programadores y artistas del juego. Pese a que en sus comienzos las aplicaciones que realizaban eran sencillas, han continuado aprendiendo hasta llegar a realizar *Grouchy Zombies;* de momento su plataforma de enfoque son los móviles, la cual continuarán alimentando con más contenido.

Esto es Grouchy Zombies
¿De qué se trata el juego?, es tan sencillo o complicado como lo quieras ver: encarnas a Timmy, un chico que debe proteger su casa de los no-muertos. Y como es tan común que te ataquen de este modo, deberás armarte con lo que puedas; todos los objetos son letales sabiéndolos usar. Por lo tanto, los amantes de los Shoot 'em Up tienen una entretenida alternativa en esta propuesta mexicana.





botadero

¿DÓNDE CONSEGUIRLO?

Es relativamente fácil encontrarlo en cualquier tienda departamental o especializada, y más si hablamos de la versión para Xbox 360. No suele rebasar los 300 pesos, así que resulta ser una muy buena inversión.

Silent Hill: HD Collection

Konami y su saga de horror predilecta tienen una historia muy rica en personajes, conceptos y, por supuesto, es única en su tipo.

Cuando se anunció que compilaría el segundo y tercer *Silent Hill*, más de un fan se emocionó y con mucha razón. Con gráficos retocados, arte nuevo, voces regrabadas y formato widescreen se lanzó esta colección no sólo para los fanáticos de la saga, sino pensando en todos aquellos que no habían jugado cualquiera de estos títulos en su debido tiempo.

No obstante, su lanzamiento estuvo plagado de críticas encontradas, ya que a mayor resolución se perdían ciertos trucos que se habían utilizado en el pasado para ocultar defectos del juego, o el cambio de voces, lo cual a muchos jugadores de antaño no les hizo nada de gracia; por fortuna, esto se arregló con el lanzamiento de varios parches a lo largo de 2012 y ahora es perfectamente jugable. Aunque muchos siguen pidiendo que Konami hubiera incluido el primer *Silent Hill*, es fácil encontrarlo en el apartado de PSOne Classics a un precio alrededor de los 80 pesos.

¿Eras muy joven o no te interesó *Silent Hill* en su momento? No existe mejor opción que ésta.

A detalle

Desarrolla
Konami
Publica
Konami
Género
Survival Horror
Jugadores 1
Clasificación M
Fecha de Salida
30 de marzo de 2012
Consola
360, PS3

Lo que nadie apreció

- Dos grandes clásicos del Horror de los videojuegos.
- Puedes elegir entre los dos juegos en un mismo menú.
- Ligeros cambios que resultaban en todo un fan service.

Lo que lo condenó

- La versión de PS3 estaba mal optimizada y era difícil de jugar.
- Las nuevas voces desagradaron a muchos.
- Los parches tardaron mucho y restó mérito a las compras.

CONTENIDO NETO

Estos juegos son pilares del género en un solo paquete, retocados y (posteriormente) pulidos; enfocado para los poseedores de un Xbox 360 y PS3.

50% Survival Horror

20% Sobrenatural

20% Violencia

10% Drama



EDY
SMOL
CUÍDATE
DE LA CÁMARA
NUEVA TEMPORADA
LUNES 11:00PM
CANAL SONY
EstiloDF
let's go!
Levi's
HILFIGER DENIM
DECORA SEARS
philosophy
ecko unltd.
INGLOT
SEARS
Me entiende



trituradora



The Walking Dead - Season One

Telltale nos demuestra que un título mediocre puede ser juego del año si su historia logra moverte unas cuantas fibras sensibles.

Casi de la noche a la mañana, Telltale Games se convirtió en la revelación y el estudio del año gracias a la primera temporada de *The Walking Dead*. Seguro ni ellos se lo esperaban, pues en términos de modo de juego, *The Walking Dead* y *Jurassic Park*, su gran fiasco del 2011, son prácticamente lo mismo. Claro, uno más pulido y sentimental que el otro. *The Walking Dead* y todos los juegos modernos de aventura de Telltale Games se componen de tres partes: exploración (un escenario pequeño con unos cuantos objetos "interactivos"), Quick Time Events (¡aprieta botones para no morir!) y conversaciones eternas en las que se supone que puedes tomar decisiones.

A detalle

Desarrolla
Telltale Games
Publica
Telltale Games
Género
Aventura
Jugadores 1
Salida
24 de abril de 2012
Plataforma
PC, Mac, PS3, PS4, PS Vita, Xbox One, 360, iOS, Android

EL CULPABLE

NUESTROS SENTIMIENTOS

En los últimos años las historias entrañables en los videojuegos han tomado tanta fuerza, que pueden hacernos olvidar que el modo de juego es aburrido, repetitivo y no proponen absolutamente nada. ¡Demonios! Hasta en estos tiempos un clon de *Pong* podría considerarse una obra de arte si alguien escribió un texto suficientemente persuasivo y pretencioso en la primera pantalla.

La realidad detrás de una bella máscara

LAS DECISIONES SON TEMPORALES

El problema es que aunque te prometen que cada historia es distinta, dependiendo de qué decisión tomes, sólo los minutos consecuentes y unos cuántos diálogos mostrarán una diferencia. Por ejemplo: si tienes la opción de salvar a Persona A o Persona B y decides salvar a A, sabes que a esta persona "afortunada" no le queda mucho tiempo. Telltale lo matará pronto para eliminar variables y que el desarrollo sea mucho más manejable.

¡NO JUEGUES CON MIS SENTIMIENTOS!

Aquí se explora la relación de Lee con Clementine, una niña que se quedó sola y vulnerable. Curiosamente, Lee tuvo toda una vida para encariñarse con su familia o sus amigos, pero no lo hizo; prefirió hallar sus sentimientos hasta que llegó el Apocalipsis zombi. Lee jura proteger a Clem pero también le encanta persuadirla para que busque suministros donde hay algún zombi. Estos momentos tensos y de peligro enganchan a cualquiera y por eso lo haces tu juego del año.

POCA INNOVACIÓN

Si jugaron *Sam & Max* o *Puzzle Agent*, títulos anteriores del estudio, recordarán que tenían mecánicas propias. Desde *Jurassic Park* (2011) todo juego de aventura de la compañía usa un motor similar y son las mismas reglas, ¡son tan fáciles que es imposible no pasarlos! ¿De qué depende si la gente los considera buenos o malos? Sólo en la historia que cuentan. ¿Qué le pasó a la importancia de las mecánicas y las innovaciones en el modo de juego? ¡Son videojuegos, no películas!


PERMANECE CONECTADO
TODO EL DÍA
ESPECIALES
GALERÍAS
RESEÑAS
NOTICIAS
NEWS
VIDEOS
DISPONIBLE EN
EXTIENDE LA EXPERIENCIA
gamemaster.com.mx
TAMBIÉN BÚSCANOS EN
@GameMasterMX | gamemaster.com.mx

gadgets

CES 2015

Traemos para ti lo más llamativo del Consumer Electronic Show (CES), el evento de tecnología más importante del año que se realiza en Las Vegas, Nevada.

Por Jorge Arias, editor de Stuff México



Tan virtual como la realidad

Llevamos tiempo escuchando las posibilidades de los visores de Realidad Virtual, y Samsung da un paso al frente al presentar su flamante Gear VR, que tiene un diseño ergonómico para que te entretengas durante horas sin cansancio. Aunque todavía falta producir contenido que lleve al máximo este visor, **la marca afirma que la experiencia de video te hará sentir como si estuvieras en una sala de cine**, con 96º de visión para una experiencia profunda. Aún no tenemos fecha de salida de este gadget ni sabemos qué contenidos podremos ver próximamente, pero el futuro está cada vez más cerca.

• **www.samsung.com/mx**



VUELVE UN CLÁSICO

Bajo el ala de Panasonic vuelve a la carga la legendaria marca de audio Technics. Su modelo Class R1 es impresionante para reproducir audio Hi-Res sin ruidos ni vicios audibles gracias a su ingeniería Jeno que incluyen sus altavoces. Con un diseño elegante y un tanto retro (con agujas para medir la salida de audio), **el R1 es capaz de reproducir fielmente música digital de formatos sin compresión**, así como los formatos convencionales. Esperamos que este gigante sonoro llegue a nuestro país en los próximos meses.

• **www.panasonic.com/mx**

PRESENTADO POR **Stuff** MÉXICO

MÁS Y MEJOR

En esta edición del CES no hubo inventos que renovaran a la industria tech, pero sí vimos avances que innovan lo ya existente. Un ejemplo de ello fue la tecnología presentada por LG en sus televisores 4K: Quantum Dot; se trata de nano cristales puestos en las pantallas LED los cuales **permiten magnificar colores y hacer negros casi perfectos** que mejoran el contraste del video de forma radical. Este avance de LG tiene como prioridad mejorar los contenidos en Ultra HD, y por ello están trabajando de la mano con Netflix, empresa que actualmente produce contenidos en formato 4K que se ven increíbles a través de estas pantallas.



¡Anímate!

Wacom aprovechó el CES para dar a conocer su línea de productos Cintiq, que integran una pantalla para diseñar, animar, retocar imágenes y todo aquello que le gusta hacer a las mentes creativas. Destaca la Cintiq 27QHD touch que tiene una **pantalla táctil de 27" en alta resolución compatible con cualquier computadora**, en la que puedes ver más de un millón de colores y 97% de toda la paleta incluida en los productos Adobe. Wacom decidió remover su ExpressKey del tablero para transformarlo en un control remoto que le da dinamismo a tu espacio de trabajo. Sin duda es un gadget que cualquier diseñador deseará tener.



• **www.wacom.com/mx**



La nostalgia se renueva

La marca Polaroid busca recuperar su lugar en el mundo fotográfico con la Socialmatic, una cámara de 14MP y 4GB de almacenamiento interno (expandibles vía Micro SD) con la que puedes compartir en redes sociales al instante, ya sea por WiFi o conectado a la red de tu smartphone vía bluetooth. Por si fuera poco, **cuenta con una pantalla táctil de 4.5" y bocinas estéreo para hacer videos** y claro, no podía faltar la opción para imprimir las fotos que más te gusten con Zink Paper. Un gadget con un diseño que enamora y prestaciones que te harán retomar el gusto por la fotografía instantánea.

• **www.polaroid.com.mx**



Detalle Vintage

Durante el CES 2015 también hubo espacio para la nostalgia. Crosley presentó su tornamesa portátil modelo CR6019 con conexión a USB, diseño vintage, sonido estéreo, tres velocidades de reproducción y entrada para audífonos. Este aparato **te permite digitalizar la música en vinil para trasladarla a tus dispositivos móviles**, y como cereza de pastel, puedes conectar cualquier reproductor musical por si quieres llevar tu Crosley (pero no tus discos) a un día de campo con canasta de mimbre, mantelito a cuadros y toda la cosa.

• **www.crosleybrands.com**

DESPUÉS DE LA CRISIS... LLEGA LA FANTASÍA

Hajime Tabata

En la Tokyo Game Show del año pasado se confirmó que este personaje se convertiría en el director de *Final Fantasy XV* y que además trabajaría como productor de *Final Fantasy Agito*. Hoy nos cuenta eso y más.



EL ENTREVISTADO
Hajime Tabata comenzó su carrera cuando empleados de Squaresoft lo invitaron a unirse a la compañía; no obstante, debido a problemas de tiempo no fue sino hasta que Square Enix nació que se le dio la oportunidad de iniciar una nueva vida dentro de la industria de los videojuegos. Ya dentro de SE, Tetsuya Nomura, conocido por su trabajo en *Kingdom Hearts* y varias entregas numeradas de *Final Fantasy*, convenció a Tabata de trabajar en un spin-off para FFVII, el cual terminaría por convertirse en *Before Crisis* (*Final Fantasy VII*). Al ver el éxito de este título móvil, Yoshinori Kitase permitió que Tabata trabajara en consolas y portátiles, donde ayudó a desarrollar diversas entregas de *Final Fantasy*, como *Crisis Core* (*Final Fantasy VII*) y *Final Fantasy Type-0*.

¿Ha cambiado la forma en que desarrollas videojuegos desde que tienes una hija?
Ciertamente ha habido cambios tanto personales como profesionales, ya que ahora quiero que todos mis personajes tengan un motivo de ser y que cada escena no termine por convertirse en algo trivial. Por ejemplo, dentro del combate tenemos algunas acciones agresivas por parte de los enemigos y nuestros héroes, pero trato de no enfocar el juego alrededor de esta violencia. El mensaje que quiero transmitir no es el de ser violento y de hecho nunca lo ha sido, pero el tener hijos me ha permitido preguntarme sobre cuál es el principal concepto y sensación que le hago llegar a los jugadores.

Al momento de invocar a Titán, ¿será tan grande como se vio en el último tráiler de *Final Fantasy XV*?
Todavía hay algunas barreras técnicas que debemos eliminar; sin embargo, planeamos que su tamaño sea igual o muy similar al visto en ese tráiler. Dentro de poco los jugadores podrán probar la versión de demostración de *Final Fantasy XV*, donde recorrerán los mismos campos que ya hemos mostrado, pero en ella no se incluirá a Titán debido a las barreras de las que hablo. Aun así, no habrá de qué preocuparse, ya que en su lugar estará cierto personaje esperándolos.

Before Crisis fue el primer juego con el que estuviste involucrado en Square Enix. ¿Cómo fue que te involucraste en este proyecto?
Antes de entrar a Square Enix yo conocía a uno de los productores de la compañía y en ese entonces tenía el deseo de crear un videojuego para dispositivos portátiles; de hecho, quería ligar el proyecto a una empresa muy grande de telefonía en Japón llamada NTT DOCOMO. También tenía la idea de promover la marca de *Final Fantasy* a través de los smartphones, todo el mundo lo hacía en Japón porque el mercado es muy grande. Fue entonces que Nomura llegó con el concepto de desarrollar algo relacionado con *Final Fantasy VII* y por este motivo nació lo que ahora se conoce como *Before Crisis* y la serie de *Final Fantasy* llegó a los dispositivos portátiles por primera vez.

> “Las ventas de consolas han disminuido porque los juegos gratuitos se están haciendo cada vez más populares entre los jugadores”

Hay quienes ya no se sienten parte de una gran aventura dentro de *Final Fantasy*, ¿qué has hecho para que ese sentimiento esté de vuelta?
Antes que todo, como mejoras en *Type-0* decidimos crear una historia más entrañable para que los jugadores se identificaran más con los protagonistas. Por su parte, en *Final Fantasy XV* decidimos enfocarnos en la escala del universo para que los jugadores tengan la libertad de viajar dentro de un mundo abierto, así como permitirles el mayor número de opciones posibles para hacer de su viaje uno más interesante. El resto de los *Final Fantasy* carecen de estos elementos, por lo que creo que *XV* será un título realmente único.

Tras las baja de venta de consolas en Japón, ¿crees que *Final Fantasy Type-0 HD* y *Final Fantasy XV* ayuden a mejorar esta situación?
Es cierto, las ventas han sido bajas, pero tengo la esperanza de que estos dos títulos ayudarán a empujarlas. Estamos conscientes

de que los usuarios japoneses son muy exigentes, por lo que tendremos que trabajar mucho para satisfacerlos y mantenerlos felices con nuestros productos. Las ventas de consolas creo que también han disminuido porque, al menos en nuestra región, los juegos gratuitos se están haciendo cada vez más populares entre los jugadores.

Han mostrado mucho sobre *Final Fantasy XV*, pero casi no han enseñado nada de magia. ¿Deberíamos estar preocupados?
Nuestro equipo va trabajando por orden, y cuando tenemos algo que presentarle a la gente, lo hacemos. Sí habrá magia en *Final Fantasy XV*, pero aún no terminamos los efectos visuales para estos poderes y queremos que luzcan increíbles porque estamos trabajando con dos buenas plataformas como lo son el PS4 y el Xbox One. Algo que sí me gustaría pedirles es que después de que presentemos la magia en *Final Fantasy XV*, nos den su retroalimentación sobre el sistema para que quede lo mejor posible.

Después de que trabajaste en spin-offs de *Final Fantasy*, ¿qué ofrece un juego principal con respecto a un spin-off?
Es una pregunta muy interesante... comenzaré con los spin-offs. Este tipo de juegos de *Final Fantasy* se enfoca en ciertos temas únicamente y profundizamos sobre ellos; además, buscamos expandir los elementos y características que le gustaron a los fanáticos del juego base. En los juegos principales de *Final Fantasy* no se tiene una base instalada, por lo que buscamos atraer al mayor número de usuarios posible. Claro, hay más libertades dentro de una entrega numerada, pero también hay más riesgos. ¡Es muy emocionante trabajar en ellos!

¿Cuál ha sido tu *Final Fantasy* favorito hasta ahora?
Creo que mi favorito tendría que ser *Final Fantasy*, ya que este juego lo comenzó todo y sin él hoy yo no estaría aquí sentado; no obstante, seré honesto y diré que no he jugado muchos. Personalmente también considero a *Final Fantasy VII* como uno de mis favoritos, ya que sin duda es el más impresionante, aunque sé que los juegos han cambiado bastante. Como obra, me encanta *Final Fantasy VI* por lo que logró a pesar de ser un juego 2D, su cinemático de apertura y su sistema Magitek. Hablando de esto, me encantaría introducir un elemento como el de Magitek dentro de *Final Fantasy XV*, pero ya veremos...

“Sí habrá magia en *Final Fantasy XV*, pero aún no terminamos los efectos visuales para estos poderes y queremos que luzcan increíbles”



top

A QUIÉN NO CONFIARLE A TU HERMANA

Nos divertimos a su lado, los acompañamos a lo largo de todas sus aventuras e incluso sufrimos junto con ellos, pero algo nos queda claro: jamás les confiaríamos a estos personajes el título de cuñados.

8 TAOKAKA (BLAZBLUE)

Detrás de su inocencia, Taokaka esconde una fijación con los pechos de una mujer, y mientras más grandes ¡mejor! Desconocemos cuál sea la razón detrás de su obsesión, pero hay que tener cuidado con esas garras.



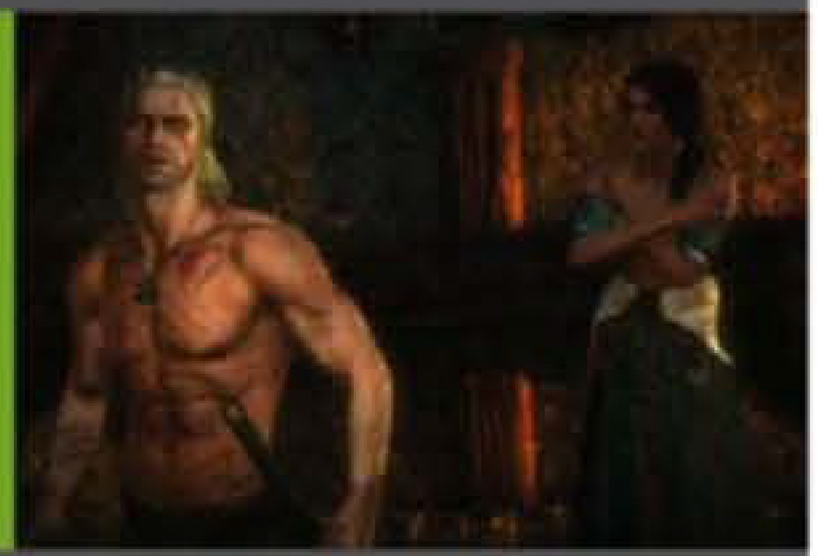


7 TEDDIE (PERSONA)

¿Quién podría dudar del adorable Teddie de *Persona*? ¡Es simplemente encantador! Sin embargo, dentro de ese caparazón se esconde un joven que adora estar rodeado de las mujeres más hermosas.

6 GERALT OF RIVIA (THE WITCHER)

Aunque su corazón parece pertenecerle a Yennefer de Vengerberg, el Brujo de Rivia es todo un casanova con las bellas mujeres; incluso se presume que llega a ignorar razas con el fin de obtener tan sólo un poco de placer.





5 KRATOS (GOD OF WAR)

El Dios de la Guerra parece ser todo un fenómeno con las mujeres, ya que las damas siempre le esperan con un deseo inhumano; sin embargo, Kratos a veces ignora el placer carnal por su deseo de venganza.

4 COMMANDER SHEPARD (MASS EFFECT)

Ni la raza, edad, ni el género detienen a este famoso comandante, quien además de enfocarse en salvar al universo, también se da su tiempo para buscar conquistar a los entes más atractivos de cada galaxia.





3 ZELOS WILDER (TALES OF SYMPHONIA)

Éste es un personaje muy peculiar, ya que sabe que su atractivo, al menos dentro del juego, no tiene igual y este aspecto lo explota al máximo para obtener lo que desea, y aun más cuando se trata de una dama.

2 DUKE (DUKE NUKEM)


Si alguna vez jugaron aquel título de *Duke Nukem*, entonces ya saben que Duke tiene dos propósitos: matar alienígenas y conseguir mujeres... olvídense de lo primero, a este personaje sólo le importa la compañía femenina.





1 LARRY LAFFER (LEISURE SUIT LARRY)

Sabes que Larry es un pervertido cuando te das cuenta que todos y cada uno de sus juegos se enfocan en una sola cosa: conseguir que nuestro protagonista anote. Larry es el Quagmire (*Family Guy*) de los videojuegos.



bajo el radar

LOS JUEGOS QUE ESTÁN POR VENIR



A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

The Phantom Pain nos deja 10 años después de los acontecimientos de *Ground Zeroes*. Big Boss, ahora llamado Venom Snake, estuvo en un largo coma y debe buscar a los responsables de la destrucción de Militaires Sans Frontiéres, su antiguo grupo mercenario.

Snake estuvo fuera de combate y muchas cosas sucedieron en su ausencia. Lo mismo pasó con esta franquicia; mientras *Metal Gear* se dedicó a hacer spin-offs de acción y títulos portátiles, el sigilo se diversificó y avanzó: ahora los mundos abiertos también son un estándar en el género y los protagonistas de estas nuevas franquicias han traído consigo aparatos y habilidades bajo la manga. Big Boss se pondrá al corriente en *The Phantom Pain*.

SCENE

Si jugaste *Ground Zeroes* tendrás una idea de cómo es un *Metal Gear* de mundo abierto, pero mientras el universo de este juego era muy limitado y pequeño, los terrenos a explorar en *The Phantom Pain* serán 200 veces más grandes, con vastos desiertos y lugares para visitar. Para facilitar el movimiento, Venom Snake tendrá acceso a caballos y otras formas de transporte.

A detalle

Salida

2015

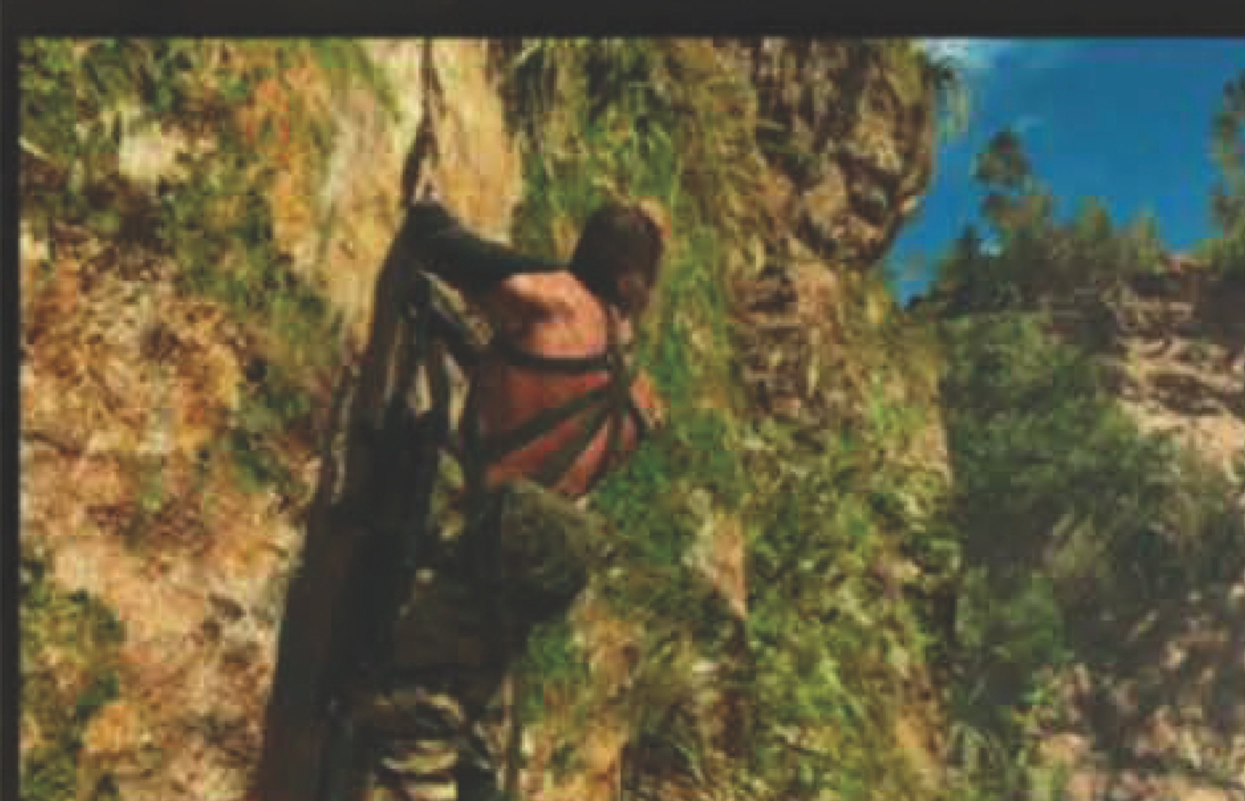
Publica: Konami
Desarrolla: Kojima Productions
Plataformas: PS4, PS3, Xbox One, 360, PC

Además, en vez de estar establecido en cierto nivel o misión, el tiempo correrá y el clima ahora será dinámico. El comportamiento y cantidad de enemigos están vinculados a estas variables.

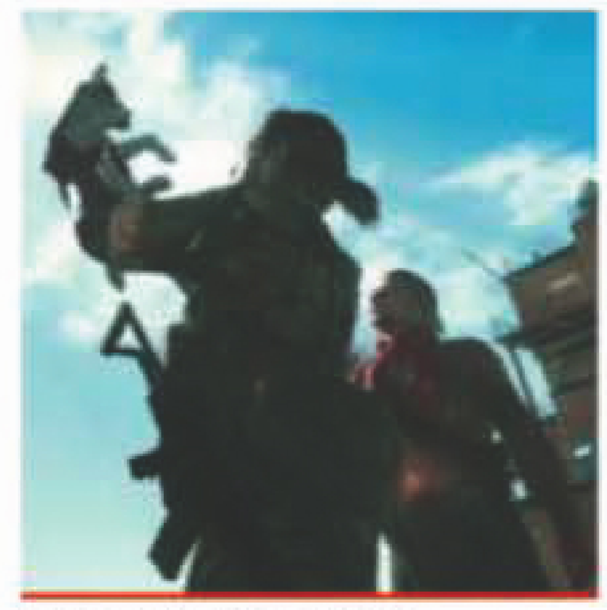
GENE

Muchos de los aspectos que ya conocemos regresarán para este título: desde la clásica caja de cartón, hasta mecánicas más avanzadas que probamos en los últimos juegos. Similar a *Peace Walker*, tendremos una base de operaciones, y si eliminamos a los enemigos de forma no letal, podemos usar el Fulton Recovery para enviarlos a nuestra base, la cual, por primera vez, se podrá visitar y no sólo son una serie de menús. Además de personas, los vehículos y hasta los animales también son secuestrables. Adicionalmente, podemos pedir refuerzos, los cuales llegarán en forma de cajas de munición u otras ayudas.

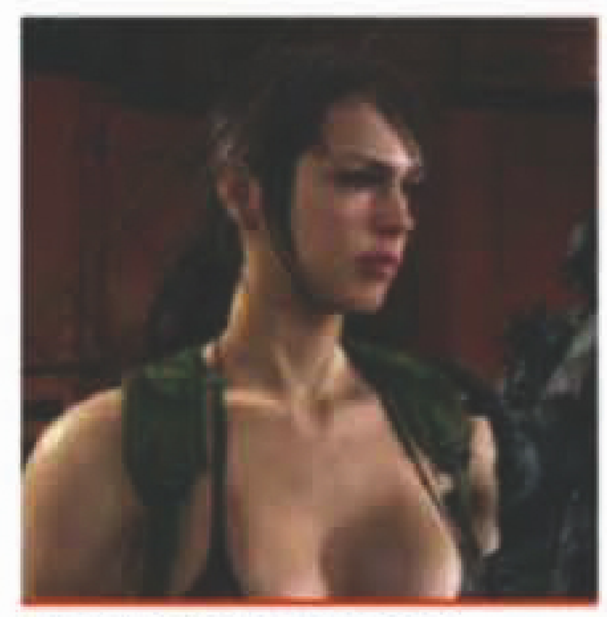




EN LA MIRA



ALIADO PERRUNO
Snake también traerá nuevos aliados a esta operación. El primero es un lobo de un solo ojo, Diamond Dog o DD, el cual puede morir en batalla. En un tráiler revelado por Konami, observamos cómo Big Boss lo conoce desde cachorro y con el tiempo, el animal también usa un parche en el ojo. Todavía se desconoce cuáles serán sus funciones en la historia.



MUERTE SILENCIOSA
Otro aliado es Quiet, una joven que podrá cubrir a Snake desde una posición estratégica, auxiliar con sus tiros o explorar el mapa. Probablemente después se confirmen más aliados.



METAL GEAR SE HACE ONLINE
Así como sucedió en su tiempo con *Metal Gear Solid 3: Subsistence* y posteriormente en *MGS 4*, *The Phantom Pain* incluirá un modo en línea, su componente multijugador competitivo. Éste se basa en clases y en él participarán algunos personajes como Ocelot y Big Boss.

PROJECT CARS



A detalle

Salida

17

de marzo del 2015

Publica
Bandai Namco Games

Desarrolla
Slightly Mad Studios

Plataforma
Xbox One, PS4, Wii U, PC

Hace ya algunos años que *Forza* y *Gran Turismo* son los juegos de carreras más exitosos, pero el género de la velocidad tiene muchas otras opciones, y algunas son bastante buenas.

Los amantes de los juegos de carreras han tenido algunas opciones para devorar pistas desde que salió el *Forza 5*, y era de esperarse que, con la entrada de la octava generación de consolas, estos juegos alcanzaran un potencial impresionante. Lamentablemente eso no ha sucedido como los usuarios esperábamos. Se han lanzado títulos que parecen tener poco interés en satisfacer a quienes buscan una buena experiencia detrás de un volante virtual, ya sea que se trate de un juego de simulación o de un arcade; pero al parecer Sightly Mad Studios vuelve a elevar la adrenalina del género de carreras con *Project CARS*, un título que no está patrocinado por ninguna marca grande, sino que los gastos fueron absorbidos por los desarrolladores mismos y por la comunidad que creyó en el proyecto y dieron una lana para que éste viera la luz, reuniendo así cerca de cuatro millones de euros para el desarrollo de este título.

POSTRE VISUAL

La mayor queja de los usuarios de PS4 y Xbox One, es que los juegos, en cuestiones gráficas, siguen siendo algo decepcionantes. Pero todo lo que hemos visto de *Project CARS* indica que será un punto y aparte en el género. De hecho, este juego correrá a 1080p y a 60fps en todas las plataformas, incluso a eso se debió el retraso (previsto para noviembre del año pasado), porque para la consola de Miscrosoft se estaba trabajando en 30fps, y decidieron tomarse un tiempo más para lograr estandarizar la calidad en todas las consolas. Con respecto a Wii U no se ha hablado mucho acerca del tema, sólo se dijo que saldría más tarde pero no se profundizó en la resolución.

MUY COMPLETO

Para que vivas un real crecimiento como piloto, existe un modo "carrera" en el que empezarás manejando karts y así irás subiendo y especializándote en alguna categoría. Además podrás ser copiloto de algún amigo tuyo en línea. Rally, touring, monoplazas, carreras, pruebas, entrenamientos, pimpeos y mucho más es todo lo que promete *Project CARS*. Sólo esperamos que no sea un fraude como los que nos hemos devorado últimamente.

PROBADO Y APROBADO

Pilotos de verdad colaboraron en el desarrollo de este *Project CARS* y pusieron a prueba el trabajo final. Entre ellos destacan Nicolas Hamilton (FIA European Touring Car driver), Ben Collins (Stig & championship winning Le Mans driver) y Oli Webb (Le Mans Series driver).

EN LA MIRA



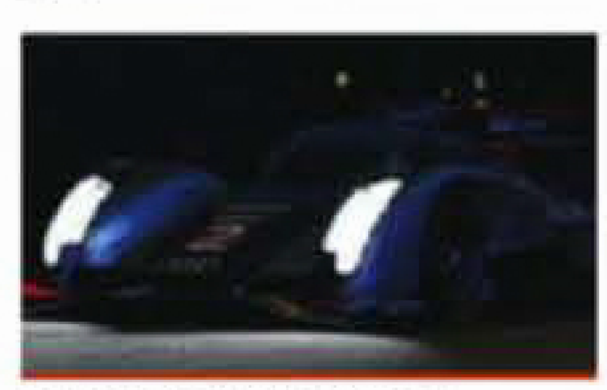
CON LO MÁS NUEVO
Project CARS soportará lo más destacado en tecnología, que va desde periféricos como volantes de nueva generación, así como el uso de Oculus Rift o Project Morpheus, los dispositivos de realidad virtual. Obviamente soporta resolución 4K e incluso se espera que llegue a 12K.



PREMIOS DE VERDAD
Para que la cosa se ponga más interesante, *Project CARS* tendrá The Driver Network, lugar donde podrás compartir la experiencia con tus amigos o competir contra "pilotos" de cualquier parte del mundo. No se ha dicho de qué se trata, pero en la página oficial se habla de premios reales que podrías ganar.



MÁS DE SLIGHTLY
El estudio desarrollador de este título tiene en su historia la hechura de juegos como *World of Speed*, *Need For Speed: Shift* y *Shift 2 Unleashed*, entre otros, obteniendo calificaciones arriba de los 80 puntos en Metacritic... entonces, ¿esperamos calidad?



DE CARRERA LARGA
Como en todos los juegos de carreras, podrás hacer muchas modificaciones en cuanto a nivel de dificultad y tiempos. En *Project CARS* podrás correr las míticas 24 hr de Le Mans en tiempo real, pero no te preocupes, porque también hay una opción para que el tiempo de esta carrera sea mucho más corto.



CODE NAME: S.T.E.A.M.

Gracias a las ocurrencias del director Paul Patraschu y el apoyo de los creadores de *Fire Emblem*, Nintendo regresa al terreno de la táctica portátil.

A detalle

Salida
13
de marzo de 2015

Publica Nintendo
Desarrolla Intelligent Systems
Plataforma N3DS

Al ser uno de los estudios más cercanos a la Gran N, Intelligent Systems (IS) pareciera estar en una situación muy cómoda. No solo por su legado comprendido por series como *Paper Mario*, *Tetris Attack* o *WarioWare*, sino por su más reciente éxito de crítica, *Pushmo*. No obstante, la compañía no se duerme en sus laureles y trabaja en su más fresco proyecto, *Code Name: S.T.E.A.M.* (*Strike Team Eliminating the Alien Menace*), perteneciente al género de estrategia.

Este tipo de juegos no son ajenos a este desarrollador, no por nada es creador también de franquicias tan queridas como *Wars* y *Fire Emblem*. Pero a diferencia del pasado, ahora decidió traernos algo tan diferente y contrastante que más de un fan de sus obras anteriores quedó desconcertado durante su presentación estelar en el E3 2014.

THE QUEEN NEEDS YOU!

De cierta forma la mecánica de *Code Name: S.T.E.A.M.* recuerda al clásico *Valkyria Chronicles* de Sega, mas las semejanzas terminan ahí. En lugar del arte tipo anime o similar a las pasadas producciones de IS, nos topamos con una colorida y estridente estética inspirada en la Silver Age del cómic book americano, amén de una trama de raíces steampunk situada en el Londres de la época victoriana y otros lugares del mundo.

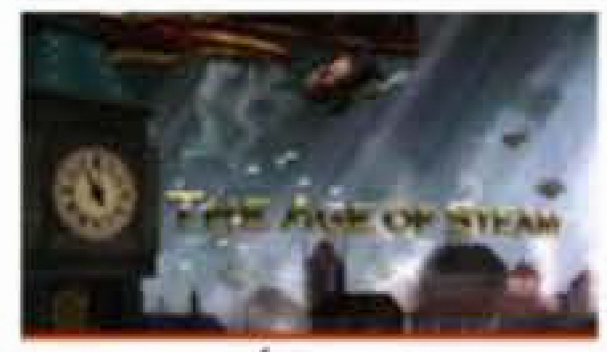
Jamás nadie habría imaginado que el mismísimo Abraham Lincoln, uno de los más emblemáticos presidentes de Estados Unidos, correría en auxilio de la Reina Victoria para combatir junto con un grupo de héroes (la mayoría de ellos basados en personajes de la literatura anglosajona) a invasores extraterrestres que gravitan en torno a las impías y abominables letras del maestro del horror cósmico, Howard Phillips Lovecraft.

CODE NAME: S.T.E.A.M.

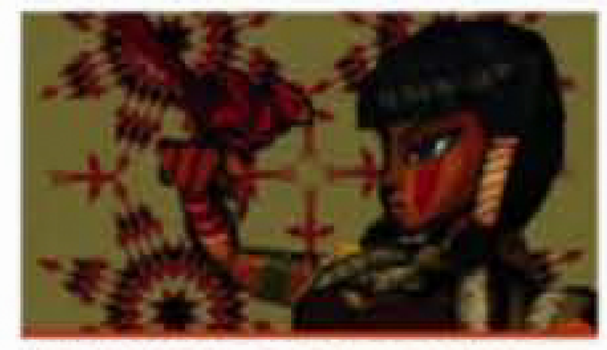
Code Name: S.T.E.A.M. soporta partidas multijugador con equipos de hasta cuatro unidades. Por fortuna, no está limitado a encuentros locales, sino que también permite enfrentamientos en línea, además de otras opciones.

[Es posible hacer un ataque devastador contra nuestros rivales en su propio turno, pero existen riesgos]

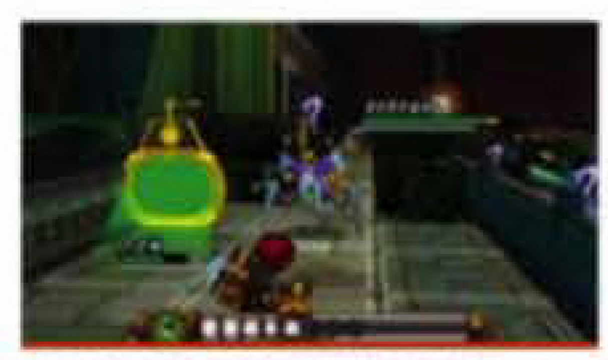
EN LA MIRA



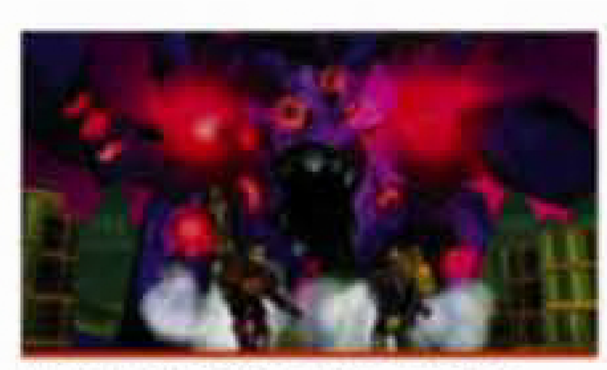
TECNOLOGÍA MUY ACORDE A LA ÉPOCA
Los cielos londinenses rebosan de lentos dirigibles, mientras que sus calles son recorridas por vehículos movidos por el carbón y el vapor. Nuestras armas siguen la misma idea, pero IS se ha tomado algunas libertades creativas (como nuestro equipo de comunicación).



UNA HISTORIA AL ESTILO AMERICANO
Fuera de Lincoln y John Henry nuestros combatientes vienen de obras literarias. Entre ellos, Henry Fleming (*The Red Badge of Courage*), Tiger Lily (*Peter and Wendy*), Tom Sawyer (*The Adventures of Tom Sawyer*) y hasta el León Cobarde (*The Wonderful Wizard of Oz*).



PODER PROVENIENTE DEL VAPOR
Cada guerrero tiene características y poderes únicos; conforme avancemos se nos unirán otros más que permitirán balancear el grupo. La duración de los turnos depende de la cantidad de vapor que dispongamos, la estrategia siempre está presente.



JACK KIRBY, FUENTE DE INSPIRACIÓN
Así como Elijah Price destacó la mandíbula cuadrada en *Unbreakable*, característica de los héroes en la Silver Age, el diseñador Takako Sakai ha señalado que una de sus más fuertes influencias al crear el arte del juego viene de manos de esta auténtica leyenda del mundo de los cómics.



The Awakened Fate ULTIMATUM™

A detalle
Salida
17
de marzo de 2015

Desarrolla
Nippon Ichi Software
Publica
NIS America
Género
SRPG

Posees el poder para cambiar el destino, pero el cómo lo utilizas depende de ti; de esta misma fuerza recae la última decisión, en la que se involucrarán las vidas de dos seres amados. ¿A quién salvarás?

Aunque *Disgaea 5* es el videojuego más importante del año para Nippon Ichi Software en Japón, en nuestra región NIS America nos mantendrá ocupados hasta entonces gracias a *The Awakened Fate Ultimatum*, juego que fungirá como secuela para *The Guided Fate Paradox* y nos lleva de vuelta a laberínticos escenarios donde el género de los SRPG regresa a la vida debido a una apasionante historia enlazada a un adictivo modo de juego.

ESTE ES TU DESTINO COMO DIOS

The Awakened Fate Ultimatum se lleva a cabo años después de que el pasado dios cumpliera con su destino, donde vimos la caída del demonio más poderoso de todos: Satanael; sin embargo, la guerra continúa y los demonios aún tienen la ventaja. Mientras tanto, en el mundo humano un joven llamado Shin es atacado y apuñalado en el corazón por un grupo de demonios. Al morir, cae en las manos de una misteriosa mujer que le implanta en el pecho el arma más poderosa de los ángeles y le solicita entrar en acción dentro de su longeva guerra. Pero esto no será todo, ya que con sus nuevos poderes divinos también tendrá que decidir a cuál de las dos nuevas mujeres de su vida podrá salvar.

Con respecto al modo de juego, éste permanece casi intacto al compararlo con el de su antecesor, en el que exploraremos calabozos generados al azar hasta eventualmente llegar a un jefe. En *TAFU*, sin embargo, podremos aprovechar al máximo el poder tanto de los ángeles como el de los demonios para acabar con nuestros enemigos; además, será posible personalizar estos poderes a través de un expansivo árbol de habilidades. El modo God también regresará, pero se verá afectado dependiendo de si apoyaste a Jupiel (ángeles) o Ariael (demonios).

Por otro lado, *The Awakened Fate Ultimatum* dejará de lado el 2D y en su lugar contará con gráficos totalmente en 3D. Dentro de esta aventura se presentarán diversas decisiones que impactarán la vida de los ángeles y los demonios, pero también afectará a las personas que nuestro héroe ama. ¿En qué terminará el destino de Shin, Jupiel y Ariael?

SELLA TU DESTINO Y ELIGE...

A través de su tienda en línea, NIS America ofrece una edición especial para *The Awakened Fate Ultimatum*, en la que se incluye una copia del juego, la banda sonora, un libro de arte, una moneda de pulgada y media y un set de cartas angelicales y demoniacas. La edición lleva el nombre de *Ultimate Fate* y tiene un costo de 59.99 dólares.

UNA IMPORTANTE DECISIÓN



LADO ANGELICAL
Jupiel es un ángel que trabaja para su hermana mayor, Mariel, quien además es la cabecilla de los ángeles. Ella desea utilizar el poder de nuestro héroe para derrotar a todos y cada uno de los demonios; sin embargo, es muy leal a Shin.



TOCADO POR EL DESTINO
Shin no cree en nadie y piensa que las personas abusan de las demás para obtener lo que desean. Él se convirtió en dios después de morir y adaptar el Fate Awakening Crystal a su cuerpo. ¿Salvará a Jupiel o a Ariael? Eso está en tus manos...



LADO DEMONIACO
Ariael es una sensual demonio y se le dio la oportunidad de entrar en los cielos para investigar a los dioses. A ella no le importa en absoluto la guerra entre sus camaradas y los ángeles porque, en esencia, prefiere dar prioridad a su búsqueda personal.

DEVIL'S THIRD

Después de tres cambios de motor gráfico para el desarrollo de este título, y hasta migrar de publicador, por fin el juego soñado por el creador de *Dead or Alive* podrá ver la luz.

A detalle
Salida
2º semestre 2015

Publica: Nintendo
Desarrolla: Valhalla Game Studios
Plataforma: Wii U

Mientras lees estás líneas, al menos 19,000 piezas de chatarra y otros residuos giran alrededor de la Tierra; con los años, el problema que representa la basura en el espacio se ha incrementado, volviéndose una amenaza para los vuelos espaciales tripulados y no tripulados. Dicha premisa, conocida como síndrome de Kessler, es con la que jugó Tomonobu Itagaki al crear la narrativa que sustenta a *Devil's Third.*


En el futuro distópico del juego el peor de los escenarios se ha hecho presente. Destruidos la mayor parte de los satélites civiles y militares, han surgido diversas organizaciones alrededor del globo terráqueo que buscan aprovechar el caos reinante y hacerse del poder. La estrategia, al estilo Guerra de las Galaxias de Estados Unidos, o IDE (Iniciativa de Defensa Estratégica), es cosa del pasado.

Después de la caída de THQ, *Devil's Third* corrió el riesgo de caer en el olvido sin el apoyo de un publicador. Pero como con *Bayonetta 2*, Nintendo decidió apoyar a sus creadores, volviendo a este juego en otra exclusiva de Wii U.

DANZANDO AL RITMO DEL INTERVALO DEL DIABLO

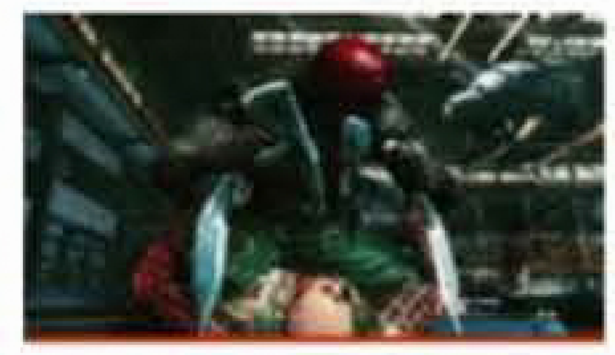
Es aquí donde entra en escena Ivan, el protagonista de esta historia y un auténtico One Man Army mal encarado, rebelde e irrespetuoso, que hará valer su ley al más puro estilo de héroes de acción como John Rambo y similares. Además de ser experto en manejar desde armamento pesado hasta todo tipo de armas punzocortantes, también es conocedor de artes marciales.

Si *Devil's Third* fuera un simple FPS sus habilidades se verían desperdiciadas, pero por fortuna no es así. Haciendo gala de su experiencia en *Ninja Gaiden* y *Dead or Alive*, Itagaki y su equipo han dotado a este título de una mecánica híbrida. Además de su vista en tercera persona tiene elementos del género Hack and Slash que lo dotan de su propia personalidad. Mas eso apenas es la cúspide de su propuesta.



El nombre del síndrome de Kessler viene del astrofísico Donald J. Kessler, quien fue el primero en plantearlo

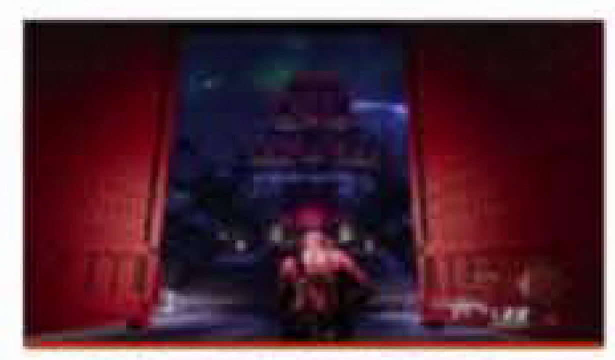
EN LA MIRA



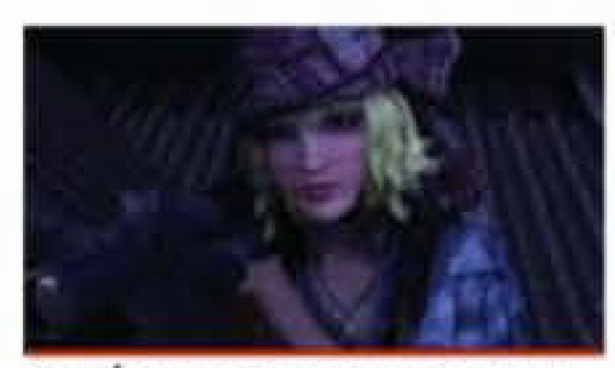
SOD, AMENAZA PARA LA LIBERTAD
La destrucción de los satélites del mundo no fue casualidad. School of Democracy (SOD), agrupación formada por antiguos soldados de la URSS, la provocaron al inhabilitarlos empleando un poderoso pulso electromagnético.



PULIENDO NUESTRAS HABILIDADES
Además de su modalidad principal, *Devil's Third* tendrá una amplia y alocada variedad de modos de juego en línea, soportando hasta 16 jugadores. Podrás crear tus propias facciones o pelear al más puro estilo de lobos solitarios, así como personalizar tu apariencia.



HOGAR, DULCE HOGAR VIRTUAL
Un equipo de combate siempre necesita de una base de operaciones y este juego de Valhalla Games Studios nos da esta oportunidad. Contamos con distintas opciones para configurarlo a placer, así como armamento y pertrechos. ¡Crear tu propia propaganda bélica!



OLVÍDATE DE MEMORIZAR CUALQUIER MAPA
A diferencia de otros FPS/TPS, los mapas no siempre serán los mismos, sino que cambiarán dinámicamente en cada partida multijugador que sostengamos. Esto tiene como objeto darle suficiente variedad al jugador, además de incrementar el reto de cada encuentro.


THE LEGEND OF
ZELDA™
MAJORA'S MASK 3D



La nostalgia fue revivida de forma ominosa cual astro funesto cuando el pasado 13 de febrero regresaron los oscuros recuerdos de nuestra niñez. Nacido como un derivado del grandioso *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, tuvo la fuerza suficiente para convertirse en un hito dentro de la saga gracias al genio de Eiji Aonuma. ¿Cómo íbamos a dejar pasar la oportunidad de rendirle los honores que merece?

Por Paulina y A. Quatermain

RECUERDOS DE ANTES DEL FIN DEL MUNDO

Mientras una parte de la humanidad temía una de las tantas advertencias del Apocalipsis, los videojugadores esperábamos el 2000 con ansias: este año, además de ver lanzamientos de juegos clásicos e inolvidables como *Deus Ex*, *Diablo II*, *Final Fantasy IX*, *Shenmue* y *Chrono Cross*, también trajo consigo la secuela directa de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Majora's Mask*.

De entre todos los juegos que comprenden la saga, probablemente *The Legend of Zelda: Majora's Mask* es uno de los que mayor impresión ha dejado en el inconsciente colectivo de sus seguidores. Por lo mismo, cuando se anunció que *TLOZ: Ocarina of Time* llegaría al N3DS, más de un fan del mundo de Termina cruzó los dedos, en espera de que este clásico por derecho propio tuviera el mismo destino.

Pero, para su desgracia, Nintendo no se dejó tentar; si bien el desarrollo de la versión portátil del juego empezó justo después de que saliera a la venta las aventuras renovadas del Héroe del Tiempo, la compañía nunca confirmó que estaba en desarrollo, a pesar de las miles de peticiones de los mismos videojugadores. Sólo había velados comentarios, curiosas referencias y enigmáticas sonrisas.

Todo esto sirvió únicamente para enmascarar la verdad con que fuimos sorprendidos el pasado mes de noviembre. Como tal, *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* no solo revivirá los recuerdos de toda una generación, sino que será también la forma perfecta con la que la Gran N nos venderá el nuevo modelo de su consola portátil en América, el New N3DS XL.

Así es que acompáñennos en las siguientes líneas, donde nos sumergiremos en el pasado y hablaremos de lo que ustedes de seguro han estado experimentando desde mediados de febrero.



JUGANDO CON NUESTROS SENTIMIENTOS

Esta versión portátil no se iba a quedar sin tener su edición del N3DS conmemorativa, la cual puedes adquirir con diversos detallistas del ramo. Sin embargo, lo que sí fue más complicado conseguir (si no reservaste) es la edición especial (muy) limitada de este título. Además de incluir una copia de *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*, traía como extra una figura de Skull Kid. ¡Afortunados quienes pudieron hacerse de una!

CRONOLOGÍA DE THE LEGEND OF ZELDA

Entender dónde se sitúa *Majora's Mask* no es fácil: por jugar con el tiempo en *Ocarina of Time*, la cronología se dividió en tres líneas. A continuación te presentamos la línea del tiempo oficial de la franquicia. *Majora's Mask* comienza poco después de *Ocarina of Time*, dentro de la era donde Link regresó a ser un niño.


Skyward Sword


The Minish Cap


Four Swords


Ocarina of Time

TRIFURCACIÓN 1
El héroe es derrotado


A Link to the Past


Oracle of Seasons & Ages


Link's Awakening

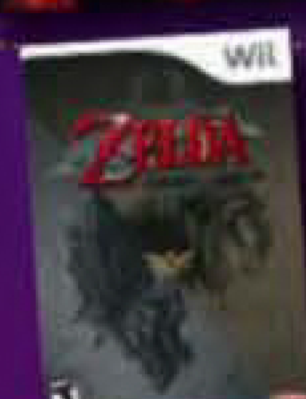

A Link Between Worlds

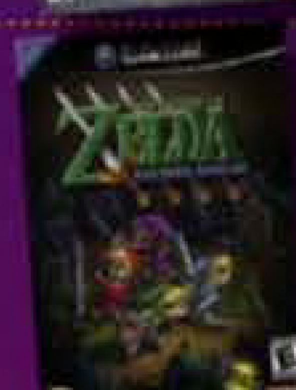

The Legend of Zelda


The Adventure of Link

TRIFURCACIÓN 2
El héroe triunfa/ Era de niño


Majora's Mask


Twilight Princess


Four Swords Adventures

TRIFURCACIÓN 3
El héroe triunfa/ Era de adulto


The Wind Waker


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

LOS TRES DÍAS DE MAJORA'S MASK

De cierta forma, *Majora's Mask* siempre vivió a la sombra de *Ocarina of Time*, el título anterior de la serie. Las comparaciones eran inevitables, pues incluso una buena parte de los recursos son reciclados del juego de 1998. Actualmente, *Majora's Mask* se siente a gusto bajo esta sombra, pues además de quedarle bien la tonalidad mucho más oscura que su antecesor, también ha logrado un séquito de seguidores que lo distinguen como el título más complejo de *The Legend of Zelda*. No por su dificultad, sino por tres propuestas que son los pilares que lo diferencian de cualquier otro juego.







El ciclo de los tres días

La trama de *Majora's Mask* gira alrededor de Termina, una región que tiene sólo 72 horas de vida, pues una enorme luna en el cielo amenaza con aplastar todo lo que conocen. El causante de esto es un travieso Skull Kid, pero Link necesitará mucho más de tres días para detenerlo.

Similar a la cinta de *Groundhog Day* (*El día de la marmota*), *Majora's Mask* logró algo que nunca se había hecho en los videojuegos: repetir tres días una y otra vez. Las decenas de NPCs que habitan en Termina tienen un itinerario predefinido en cada uno de los días. Si los seguimos durante los tres días (que no avanzan en tiempo real), nos enteraremos de su agenda, sus deseos, sus secretos y cómo toman el hecho de que el mundo se terminará en 72 horas. Cada día realizan algo distinto y es recomendable saber qué hacen y dónde está cada uno para poder ayudarlos.

Muchas de las misiones consumirán los tres días para completarlas, por lo que Link debería ralentizar el tiempo con el uso de una melodía de la ocarina, pero una vez que llegue el tercer día, no hay otra forma de sobrevivir más que tocando la famosa "Song of Time", melodía que nos regresará al primer día. Al hacerlo, todas las rupias, ítems y hasta avances en las misiones desaparecerán y el estado de Termina sufrirá un "reseteo". Link conservará los ítems esenciales, como armas, máscaras y otras recompensas fruto de esas misiones, pero los personajes que acabamos de ayudar seguirán siendo infelices, presas del mismo conflicto que creímos haber resuelto. Aun cuando pareciera que no hiciste nada, te llevaste algo contigo, un aprendizaje o una habilidad.

Esta mecánica no fue del agrado de muchos, pero definitivamente agrega una sensación de presión y constante melancolía que un juego sobre el Apocalipsis debe tener.



Máscaras para toda ocasión

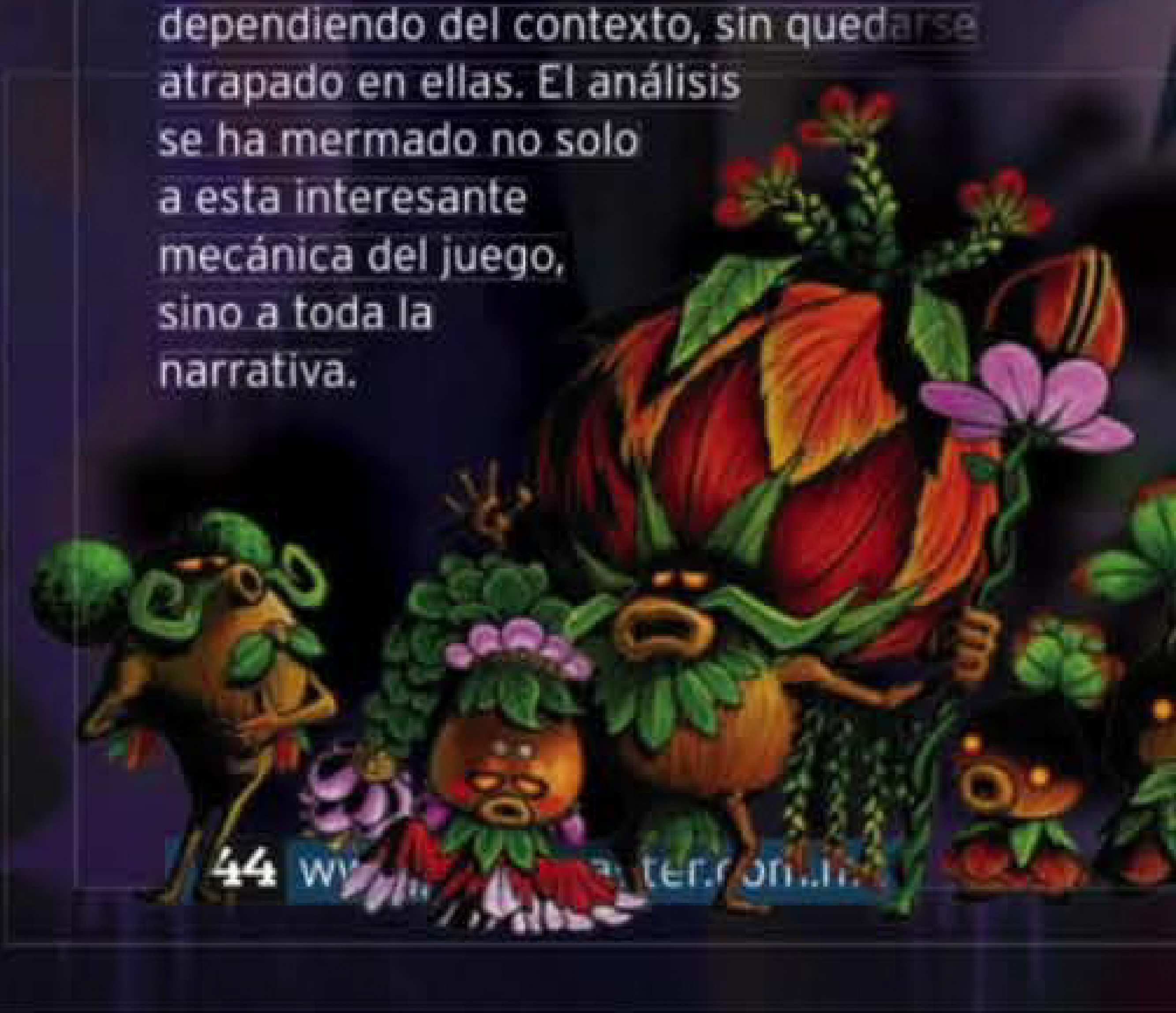
En *Ocarina of Time* las máscaras no eran más que una misión secundaria que muchos ni siquiera probaron, pero en *Majora's Mask* tomaron el protagónico. En total son 24 de ellas, de las cuales cuatro transformarán a Link en un Goron, en un Deku Scrub, en un Zora o en un ente poderoso.

Ha habido un sinfín de análisis de las máscaras, las cuales son una clara metáfora de cómo se comportan las personas y cómo cambian u ocultan su verdadero yo dependiendo de con quién estén: después de todo, la problemática del juego gira alrededor de Skull Kid, quien asustadizo de quedarse solo, usa la máscara de Majora para ocultar sus inseguridades, sólo para que el poder de esta careta termine consumiéndolo por completo.

Muchos de los personajes que hallaremos en esta travesía tendrán dificultades que los orillarán a esconderse detrás de alguna máscara, pero una vez que superen sus miedos, nos la obsequiarán. Otras desde el inicio tienen la función de que encajemos en cierto grupo social: por ejemplo, para entrar al Milk Bar, es necesario usar la máscara de Romani.

Parte del crecimiento de Link es saber cuándo usar las máscaras e intercambiarlas dependiendo del contexto, sin quedarse atrapado en ellas. El análisis se ha mermado no solo a esta interesante mecánica del juego, sino a toda la narrativa.







¿LA HISTORIA MÁS COMPLEJA DE NINTENDO?

Hay pocos títulos tan analizados como *Majora's Mask*, lo cual es raro tomando en cuenta que son contadas las veces que la compañía nipona se aventura a salir de la típica historia del bien contra el mal. Cuando hay iconos oscuros y elementos que se unen, es difícil creer que todo es sólo una coincidencia, por lo que se crearon varias interpretaciones mucho más profundas que la historia explícita.

YOU'VE MET WITH A TERRIBLE FATE, HAVEN'T YOU?

La teoría más popular es que la extraña travesía de Link por Termina es en realidad un proceso de aceptación de la muerte y la pérdida. Link, el héroe que viene triunfante de *Ocarina of Time*, fallece en los primeros minutos de *Majora's Mask* intentando buscar a Navi en Lost Woods, bosque donde toda persona que entre sin un hada, se perderá y se convertirá en un Stalfos.

Esta teoría es apoyada por *Twilight Princess*, la secuela de *Majora's Mask* según la cronología oficial, ya que en ella conocemos a Hero's Shade: un hábil espadachín que luce similar a un Stalfos, que al igual que Link es zurdo, conoce parte de las melodías de *Ocarina of Time* y, además, mencionan que nunca fue recordado como un héroe. Conectando los puntos con Ocarina, una vez que Link derrota al mal y es regresado a su tiempo de niño, la tragedia se evita y las hazañas que hizo no sucedieron en su línea del tiempo: fuera de Navi y del propio Héroe del Tiempo, nadie sabe de su aventura para derrotar el mal.

Además, en Termina hallaremos algunos personajes que ya conocimos en *Ocarina of Time*. Como si Link hubiera sacado su imagen del subconsciente para crear un nuevo mundo interno a partir de lo que conoció durante su vida.

Extrañamente, cada habitante está más preocupado por cómo actúa ante la pérdida de algo, que por el inminente Apocalipsis. Link intentará ayudarlos para terminar este ciclo que parece interminable.

Majora's Mask es un juego con una historia que toca el tema sobre la pérdida y cómo lograr superarla a través de la ayuda colectiva y el trabajo interno, para finalmente crecer.



» Fierce Diety es la máscara más fuerte del juego; esta hace lucir a Link más grande. Madurar y convertirse en un adulto son temas que constantemente son referencias en la campaña.



» ¿Hero's Shade será el héroe de *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*?

LOS ZELDAS QUE NUNCA FUERON

En 1999 Nintendo lanzó en Japón el 64DD, un accesorio que se conectaba debajo del Nintendo 64 para soportar discos magnéticos, medio re-escribible que tenía capacidad de 64MB.

Tres juegos de *Zelda* fueron anunciados para este periférico, pero por el fracaso comercial su desarrollo fue detenido. A lo largo de los años, *Zelda 64* se convirtió en *Ocarina of Time*, *Zelda Gaiden* en *Majora's Mask* y *Ura Zelda*, expansión que ofrecería calabozos más difíciles de *Ocarina of Time*, nunca fue lanzado oficialmente. No obstante, algunos de sus segmentos podemos hallarlos en *Master Quest*, un disco bono que venía en las preórdenes de *The Wind Waker*.

Adaptando un clásico a los tiempos modernos



Obviamente, el cambio que más destaca en *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* tiene que ver con su aspecto gráfico. No solo los modelos de los personajes están conformados por más polígonos y animaciones más cuidadas, sino hasta los mismos escenarios están enriquecidos con múltiples detalles, por lo que efectos especiales como el de la niebla o el agua, al igual que sucede con las luces y sombras han sido renovados.

También hay mejoras respecto a la calidad de las texturas, aunque claro, siempre limitada por las capacidades técnicas del N3DS. En esta versión se ha incorporado el efecto estereoscópico de esta portátil y lo mejor de todo es que esto no merma su aparente frame rate de 30 fps, pero existen muchos otros cambios, como los que mencionamos a continuación.





Batallas y combates

Hasta ahora Eiji Aonuma ha confirmado que sólo uno de los enfrentamientos contra los jefes ha sufrido modificaciones, pero podrían ser mayores.

El uso del giroscopio para controlar nuestra mira al apuntar es uno de los cambios más positivos incorporados en esta versión portátil.

Circle Pad Pro

El C-Stick del New N3DS nos permite girar la cámara 360° durante las partidas. Esta característica también puede ser usada en los modelos anteriores de esta portátil, pero para ellos tenemos que hacer uso del Circle Pad Pro. Al menos los dueños de este periférico le darán un muy buen empleo.



Bomber's Notebook

Este artículo nos será muy útil para completar el juego, ya que guarda un registro de nuestras misiones actuales. Hasta podemos colocar alarmas a fin de estar atentos a eventos que pasan a ciertas horas, y los pillastres de la *Bombers Secret Society of Justice* nos darán algunas pistas.









RENOVANDO CLOCK TOWN

Grezzo se ha mantenido lo más fiel posible a la concepción primaria de este clásico, pero hay cambios en el pueblo. Además de la reubicación de algunos personajes, también es notorio que edificios como el banco se han relocalizado, y hasta da la impresión de que la villa se ha expandido.

MÁSCARAS

La apariencia de la mayoría de ellas es semejante a las de sus predecesoras, pero la forma en que funcionan varía. La Giant Mask ahora nos deja sostener una mejor batalla contra Twinmold. Deku Mask también ha cambiado su forma de ataque, pero se ignora que más novedades existen.

OWL Y FEATHER STATUES

A diferencia del juego original, ahora contamos con tres archivos de guardado. A pesar de que algunas Owl Statues han cambiado de lugar, ahora nos permiten salvar partida de forma permanente; también podemos guardar nuestros avances en cualquier momento usando las nuevas Feather Statues.



SHEIKAH STONES

Si las cosas se complican, siempre podemos recurrir a este peculiar "regalo" de parte de *TLOZ: Ocarina of Time 3D*. Estas piedras chismosas nos enseñarán como resolver diversos problemas con breves secuencias de video, así que si no quieres que te arruinen alguna sorpresa mejor ignóralas.





PICTOGRAPH BOX

La original Pictograph Box ha sido renovada, permitiéndonos ahora tomar fotografías a todo color. Como era de esperarse, ahora cuenta con su propio icono en la pantalla inferior del N3DS y la activamos tocándola, así como otros elementos táctiles que se han incorporado en esta reedición.

PESCA

Cuando el original *TLOZ: Majora's Mask* del N64 estuvo en desarrollo, se tuvo contemplado agregar el clásico minijuego de pesca, pero nunca llegó a la versión final. Por suerte, esta reedición sí lo trae y tendremos dos zonas donde pescar, aunque algunas presas serán un poco "monstruosas".



SONG OF DOUBLE TIME

Esta melodía será nuestra invaluable aliada a lo largo de esta aventura. Al tocarla con la ocarina, Link será capaz de trasladarse a una hora específica del día en que estemos. Haciendo uso de ella será complicado que nos perdamos de cumplir ciertas misiones y nos facilitará la vida.

Y LO QUE QUEDÓ EN EL TINTERO

Aparte de lo mencionado antes, existen los obligados ajustes en la interfaz del juego. Sin embargo, todavía no se sabe si Nintendo EAD y Grezzo hayan agregado algo más. A lo largo de los años se ha revelado que mucho contenido quedó fuera de la versión final de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* del N64. Quizá ésta es la oportunidad de "desempolvar" algunas sorpresas del desván que el tiempo olvidó.





¿ESTÁ EL FUTURO DE LA CIENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS?

ESTO NO ES UN JUEGO

Para quienes aseguran que los videojuegos atrofian la mente de quienes los jugamos, la ciencia tiene otra respuesta sobre el uso de éstos. Por eso cada vez es más frecuente que los científicos e investigadores se den a la tarea de incluir a los videojugadores como parte de sus estudios y de usarlos como una importante herramienta para el desarrollo de la ciencia misma y de la medicina. La pregunta es: ¿por qué? Eso es lo que vamos a descubrir en las siguientes páginas. Por Pamela

Parece que estamos tan expuestos a la tecnología que, en la mayoría de las ocasiones, olvidamos todos los procesos que realizamos al mismo tiempo; cuando juegas, tu cerebro puede llegar a tener la misma actividad a nivel neuronal que alcanzas al realizar un examen de matemáticas. Tanta tecnología no puede ser perjudicial, ¿o sí?

Durante los últimos dos años, miles de estudios, con base en la observación y la experimentación, se han ido por el lado del entretenimiento electrónico, ya sea con el fin de obtener estadísticas útiles para las compañías desarrolladoras (como que el género RPG es el más adictivo) y así crear estrategias de mercado, o para ayudar a la medicina y ciencia en general. Es decir, los videojuegos se están tomando cada vez más en serio; ahora como reflejo de una sociedad y se aceptan como una cultura más allá de un mero hobby. La realidad es que el diseño de videojuegos está tomando un camino con educación formal en universidades y colegios alrededor del mundo; no es por nada que estas mismas instituciones le dediquen un espacio en sus facultades de Psicología, Medicina, Física, originando estudios como la Biología Computacional o Centros de Ciencia del Juego en los Estados Unidos.

> “La realidad está dañada. El diseño de videojuegos puede arreglarla”
> **JANE MCGONIGAL, diseñadora de juegos**

¿PARA QUÉ APOYARSE EN LOS VIDEOJUEGOS?

Eric ha sido amante de los juegos desde que era niño; por azares del destino un accidente le provocó un serio daño cerebral que lo hizo soportar siete operaciones. Su joven esposa habló en la plataforma Reddit acerca de lo mucho que pasaba su tiempo en *Destiny* pese al deterioro de su memoria; su médico, al notar lo grave de su estado, le aconsejó algo bastante inusual: que no dejara de jugar. Así, el joven paciente mostró una gran mejoría; utilizó el juego de Bungie como terapia, lo cual ha dado mucho tema de qué hablar en la red.

Éste es un caso específico y notable de cómo un entretenimiento puede ayudar a cambiar una vida (bajo ciertas circunstancias, claro está), que muestra el lado más noble de los videojuegos.

Sin embargo, su médico tenía un conocimiento extraordinario de las virtudes y habilidades que fomenta un juego de disparos en primera persona.



LAS COSAS SE PONEN SERIAS: CENTRO DE CIENCIA DEL JUEGO

La Universidad de Washington en los Estados Unidos tiene uno de los casos más importantes en el estudio de los videojuegos; han creado un Centro de Ciencia del Juego donde no sólo investigan cuáles son sus efectos, sino que los utilizan como una importante herramienta para solucionar problemas de la vida cotidiana. Usualmente desarrollan aplicaciones sencillas o juegos para móviles y navegadores debido a su bajo costo y mantenimiento; ¿quieres saber cuáles son?, aquí te las compartimos.

COPILOT TEACHER TOOL

Plataforma: Móviles y navegadores

¿Qué es? Una plataforma en línea que funge como apoyo a los profesores.

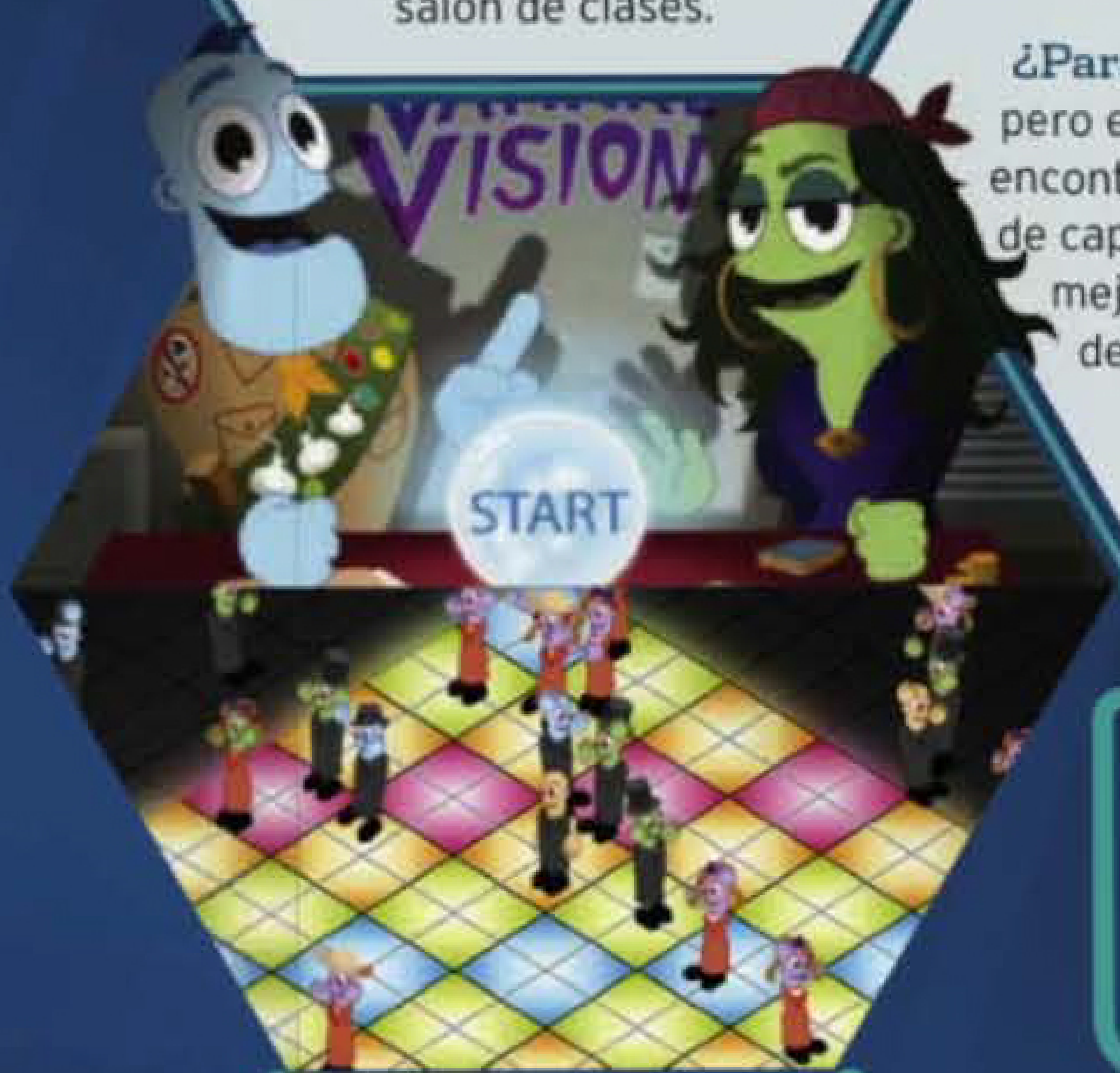
¿Para qué sirve? Ayuda a tener datos más certeros acerca de los alumnos como asistencias a clase (aunque esto perjudique a muchos); pero tiene un lado más amable, ya que puedes pedir tutorías o resolución de dudas a través de ella de una manera sencilla, y mejor aún, sin tener que estar en el mismo salón de clases.

VAMPIRE VISION

Plataforma: Navegadores

¿Qué es? Un sencillo panel atiborrado de colores donde el objetivo es diferenciar a los humanos de los vampiros.

¿Para qué sirve? Podría no parecerlo, pero este equipo tiene la teoría de que al encontrar a dichos vampiros hacemos uso de capacidades especiales; dicen que hay mejoría de la vista y que va más allá de los videojuegos al aplicarse en el mundo real.



CREATURE CAPTURE!

Plataforma: Navegadores

¿Qué es? Con base en una baraja, aquel jugador que se acerque más al número 1/2 en cada una de sus casillas y tenga el mayor dominio en el tablero, es el ganador.

¿Para qué sirve? Es un claro ejemplo de la aplicación de fracciones aritméticas, así como de la lógica que se necesita para dominar las casillas; usualmente se aplica en chicos de primaria y ha tenido una gran aceptación en ciertas escuelas piloto.



NINTENDO SIEMPRE TAN PECULIAR...

Las aplicaciones médicas han ido más allá y La Gran N no es la excepción. La marca japonesa ha tenido varios inventos interesantes y aquí les presentamos los más destacados.

WORKBOY

Regresemos hasta 1992 para una de las aplicaciones más curiosas donde el Game Boy podía convertirse en toda una estación de trabajo; a través de un conector podías añadirle un teclado y realizar tareas como operaciones matemáticas y edición de textos que algunas universidades japonesas aprovecharon como parte de sus investigaciones científicas.



GLUCOBOY

La diabetes en los más pequeños puede llegar a ser un problema, especialmente a la hora de medir los niveles de glucosa producto de la enfermedad; este aparato se conectaba al Game Boy Advance, y su función es medir la glucosa para después convertirla en "puntos" utilizables en un minijuego que incluye. Su distribución se limitó a Holanda y Australia y tiene un costo de 260 dólares.

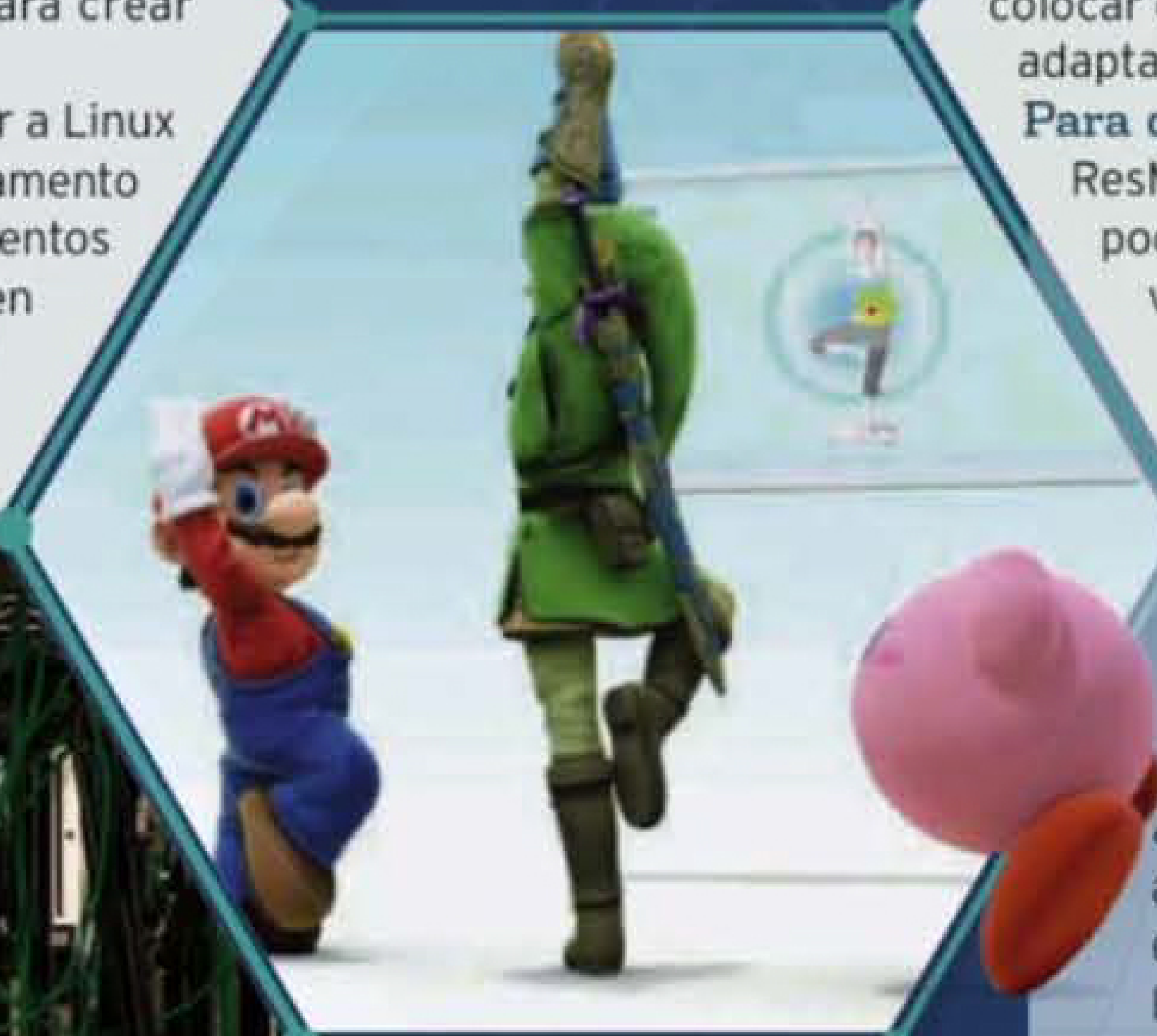


LOS CASOS MÁS INTERESANTES

Después de lo ocurrido con Eric y su "terapia" con *Destiny*, podríamos ennumerar decenas de casos similares donde la ciencia ha ido más allá de los métodos tradicionales. Aquí les mostramos los más representativos.

EL PS3 AYUDA AL ESTUDIO DEL UNIVERSO

Campo: Física
Cómo: La Universidad de Massachusetts empleó un programa para la investigación de los agujeros negros al conectar 300 consolas para crear una súper computadora.
Para qué: Ya que el PS3 puede tener a Linux como sistema operativo, el departamento de Física logra emular los movimientos de las ondas gravitacionales en el espacio exterior para así comprender su función.





NINTENDO TRATARÁ LOS DESÓRDENES DE SUEÑO

Campo: Medicina
Cómo: La compañía nipona está desarrollando un dispositivo que puedas colocar en casa y que registre tu rutina diaria o adaptarlo de alguna manera a sus portátiles.
Para qué: En colaboración con la compañía ResMed Inc., tratar problemas de sueño podría tener alguna aplicación en un videojuego, por lo cual Nintendo quiere convertirse en una empresa pionera.

KINECT VIGILA LA FRONTERA DE COREA DEL SUR

Campo: Tecnología
Cómo: El gobierno de Corea del Sur ha modificado varios periféricos Kinect para vigilar el acceso a su país desde Corea del Norte gracias a sus funciones de detección.
Para qué: Kinect ha probado ser un interesante accesorio y con la salida de Kinect 2.0, los alrededores pueden ser monitoreados de manera eficiente, ya que es capaz de detectar el ritmo cardiaco de casi cualquier ser vivo.

> El sitio *Science Daily* tiene más de 900 artículos especializados en estudios que involucran a los videojuegos.



EL GÉNERO PUZZLE Y ESTRATEGIA

¿Qué otra prueba quieren de la aplicación de la ciencia y lógica de estos dos géneros? Desplazados a lo largo de los años mas siempre presentes, éstos tipos de juegos han cobrado vida gracias a las portátiles y en la PC, sistema que alberga a casi todos los mayores representantes de la Estrategia.

Con la llegada de los móviles existen muchos títulos que también se han ganado un lugar especial en la historia, tales como *Monument Valley* o *Plants vs. Zombies*; así como el famoso pero criticado *Candy Crush Saga* y sus derivados. En el campo de la Estrategia los estudios más importantes son Firaxis Games, quienes mantienen con vida *Civilization* y demás creaciones de Sid Meier, así como el exitoso reboot *XCOM*; al igual que The Creative Assembly, que se encarga de la marca *Total War*.

Si bien en consolas suele haber sequía de estos juegos, un caso especial que nació de un programa educativo con fines de programación es *Project Spark*; fruto de la aplicación Kodu Game Lab que Microsoft utiliza en ciertas regiones para enseñar a los niños entre ocho y 14 años principios de programación.



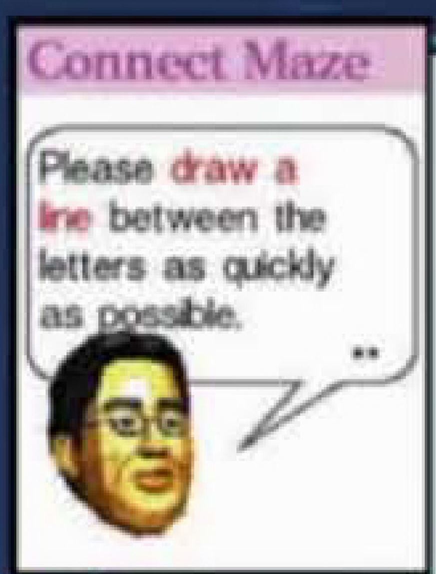
JUEGOS PARA EJERCITAR TUS NEURONAS

Unos más recientes que otros, pero al fin y al cabo títulos dignos para invertir tu tiempo mientras mejoras tu capacidad cerebral; es como matar dos pájaros de un tiro.



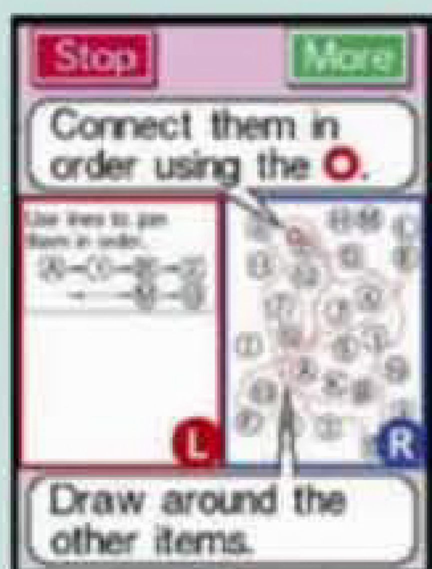
1989
TETRIS [SNES]

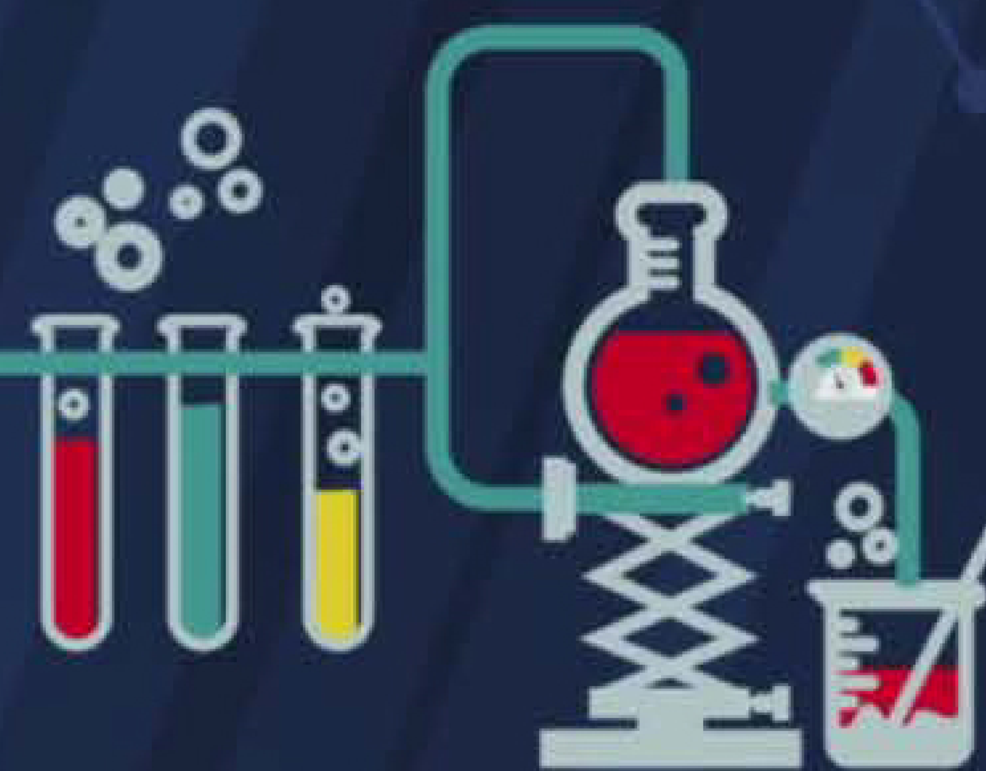
El indiscutible rey del género; tu inteligencia espacial se pone a prueba en sus rondas donde los colores y formas de las piezas son llevadas al ritmo de su emblemático tema musical. Actualmente Ubisoft cuenta con los derechos y se convirtió en un juego multiplataforma.



2006
BRAIN AGE [NDS]

Si lo que buscas es una serie de pruebas que te mantengan activo, éste es uno de los juegos que no puedes perderte en tu portátil de Nintendo. Exploras ejercicios de razonamiento, lógica espacial, geometría, matemáticas e idioma.





2007
PORTAL
[XBOX 360, PS3, PC]

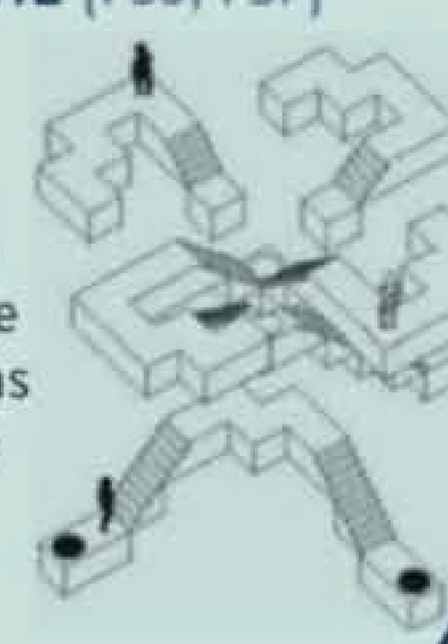
Los acertijos de Valve causaron furor especialmente por haber sido el resultado de un experimento. Si bien el juego se pulió en su secuela, fue *Portal* el inicio de pruebas donde ibas a ser recompensado con una rebanada de pastel de chocolate.





2008
ECHOCHROME [PS3, PSP]

Sony no quiso quedarse atrás y en su división de Japón se encargaron de crear esta entrega de rompecabezas en varias direcciones; explora la profundidad, el cambio de perspectiva y las ilusiones ópticas de una manera inteligente.



2009
MACHINARIUM
[MULTIPLATAFORMA]

El estudio checo Amanita Design saltó a la fama con este título donde explorar los escenarios te llevaba a la resolución de acertijos; armar artefactos, destruir barreras y coordinación son algunas de sus principales características.



1990 Y 2014
DR. MARIO Y DR. LUIGI
[CONSOLA VIRTUAL Y WII U]

Pese a los años que los separan entre sí, ambos son prueba de que Nintendo puede volver un juego emblemático (*Tetris*) en uno mucho más entrañable. En vez de piezas hay cápsulas y nuestros amigos deben librarse de los malvados virus.


銀魂
THE LAST
ザ・ラスト
NARUTO THE MOVIE


2015年4月
TVアニメ
食戟のソーマ
スターダストクルセイダース







JUMP FESTA '15

ANIME, MANGA Y VIDEOJUEGOS EN UN SOLO LUGAR.



Desde hace 15 años en la ya tradicional Jump Festa no solo se le da espacio a las populares publicaciones de Shueisha como *Naruto*, *One Piece* o *Gintama*, también se le da un lugar muy especial a los videojuegos, los cuales en cada edición van cobrando cada vez más importancia, y GameMaster estuvo ahí, en Japón, para contárselos. Por Rodrigo Cortés

UN NUEVO HOGAR PARA LAS CONSOLAS

A diferencia del Tokyo Game Show, que se ha convertido en una exhibición donde se le ha dado especial énfasis a los títulos móviles, en Jump Festa los juegos para consolas y portátiles son los que brillan, detalle que agrada a la gran mayoría de sus visitantes que esperan que nunca cambie.

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3

Luffy y sus amigos ahora podrán contar su historia desde sus inicios en la nueva generación de consolas con toda la acción que un "musou" puede dar. Las horas de peligrosos enemigos nos estarán esperando durante el verano de este 2015.



El Makuhari Messe también es hogar del Anime Contents Expo y Tokyo Game Show.

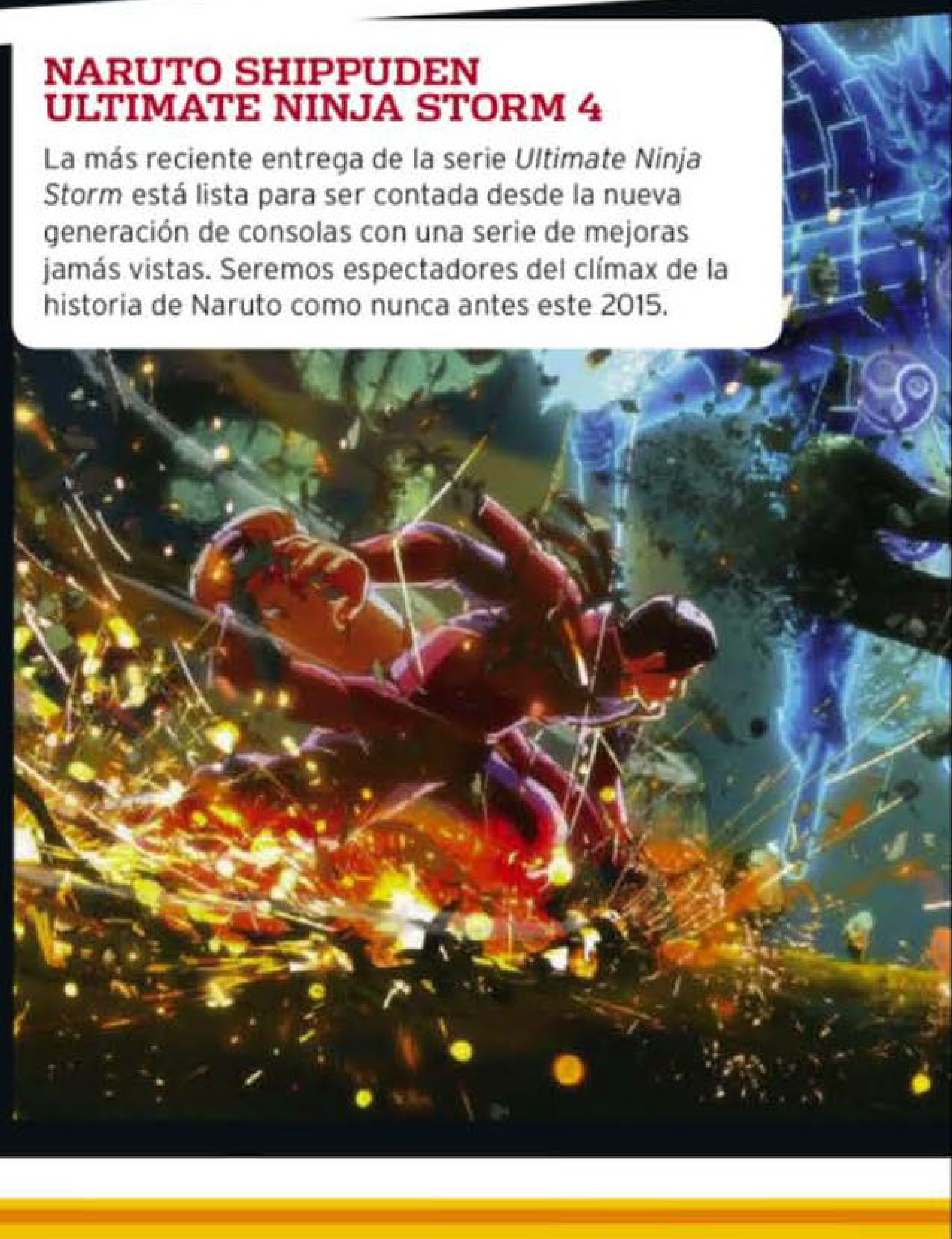
DRAGON BALL XENOVERSE

¡El universo de Dragon Ball está en peligro y sólo tú puedes salvarlo! Viaja con Trunks del futuro en el tiempo y corrige la historia que est siendo cambiada por Mira, la criatura más fuerte del universo y Tow una malvada científica.



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

La más reciente entrega de la serie *Ultimate Ninja Storm* está lista para ser contada desde la nueva generación de consolas con una serie de mejoras jamás vistas. Seremos espectadores del clímax de la historia de Naruto como nunca antes este 2015.





> En promedio, unas 100 mil personas visitan el Jump Festa año con año



TALES OF ZESTIRIA

Para celebrar los 20 años de la serie fue presentado durante la última edición de Jump Festa *Tales of Zestiria* para PS3. Este título, con un nuevo director, vuelve a las raíces medievales que hicieron famosa a la serie en sus inicios.



TAMBIÉN VIMOS:

God Eater 2 Rage Burst, Digimon Story Cybersleuth, Dragon Ball Heroes 2 Ultimate Mision 2, One Piece Super Grand Battle X, Kuroko No Basket: Mirai no Kizuna, Assassination Classrom: Koro Sensee Taihou Imou!!



J-STARS VICTORY VS+

Sin lugar a dudas un anuncio que sorprendió a propios y extraños, ya que nadie esperaba que este popular juego japonés fuese confirmado para llegar a nuestra región durante el verano del 2015 en todas las consolas de PlayStation.

¡SE DIERON CON TODO!

Las competencias no se hicieron esperar para los fans de *Smash*, *Pokémon* y *Yu-Gi-Oh!*

Nintendo

La presencia de la Gran N fue muy especial en la Jump Festa ya que lejos de mostrar juegos nuevos o productos, decidió poner el ambiente con un torneo (sin amiibos participando) donde el ganador se llevó un New Nintendo 3DS en color azul y negro alusivo a la competencia; los demás participantes obtuvieron una carpeta especial conmemorativa.

> Durante las presentaciones del Super Stage, se le daba preferencia a los más chicos

Pokémon

Todo aquel que iba con su copia de *Pokémon Omega Ruby* o *Alpha Sapphire* podía obtener un Linoone en nivel 50 muy especial; también hubieron presentaciones con actores de doblaje de la serie y un torneo donde los ganadores se podían llevar un New Nintendo 3DS Groudon Edition o Kyogre Edition. ¿Creen que eso fue poco? Incluso se realizó una competencia con el juego de cartas con la expansión más reciente.

Konami

Uno de los stands más grandes y concurridos en esta edición de Jump Festa fue el de Konami y sólo porque realizaron torneos de las expansiones más importantes de *Yu-Gi-Oh!* El ganador de ARC-V se llevó un paquete especial de la Jump Festa. Hubieron categorías abiertas: para niñas, estudiantes de primaria y secundarias. Los asistentes también pudieron jugar *Yu-Gi-Oh! ARC-V* de PSP y *Nisekoi Yomeiri!?* para PS Vita.

> Mensajes como "ya casi llegas" o "avanza un poco más", eran vistos a la hora de hacer fila para entrar.

¡NO PODÍAN FALTAR!

Otras compañías importantes también amenizaron esta fiesta con sus nuevos lanzamientos.

Sega

Con un par de títulos para portátiles, Sega también ocupó un lugar importante dentro de esta edición de Jump Festa. En su stand los asistentes pudieron probar el modo multijugador de *Phantasy Star Nova* para PS Vita y la entrega más reciente del popular *Hatsune Miku: Project Mirai* para el 3DS.

Square Enix

Aparte de presenciar el más reciente tráiler de *Final Fantasy XV*, la gente que visitaba el booth de Square Enix pudo jugar un poco de *Dragon Quest Heroes* y *Final Fantasy Type-0 HD* en PS4, *Bravely Second* para 3DS y de paso hacer filas de casi una hora para adquirir discos, peluches y demás artículos de sus series favoritas.

PlayStation

¿Filas demasiado largas en los demás stands para jugar *Dragon Quest Heroes*, *Dragon Ball Xenoverse*, *One Piece Pirate Warriors 3* o *Ultimate Ninja Storm 4*? Siempre estaba la opción de pasar a PlayStation y jugar de una forma un poco más ágil. Los asistentes también pudieron entrarle a las retas del multijugador de *Freedom Wars* para PS Vita.

Capcom

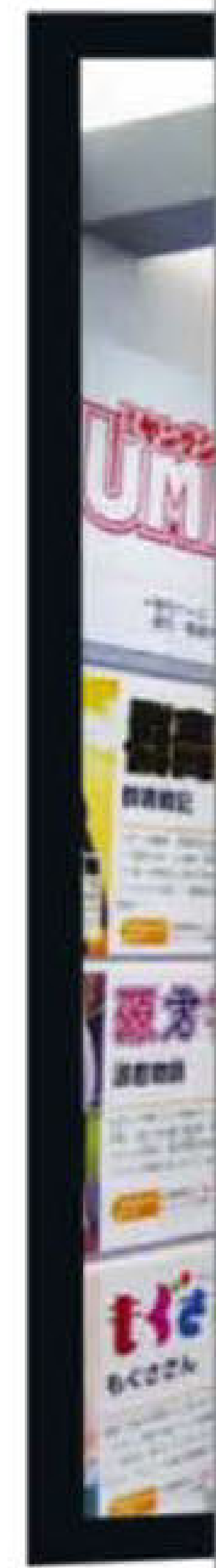
Una fiesta, en este caso de Jump, no podría estar completa sin la particular presencia de *Monster Hunter 4G* de 3DS. Los asistentes, aparte de poder irse de caza en este título podían adquirir artículos coleccionables y sacarse fotos con una versión gigante de Palicoe. También los fans de Ace Attorney pudieron ver el más reciente avance del próximo juego en la serie. También estuvieron: Marvelous y Level 5.



COSAS QUE TAMBIÉN PUEDES HACER EN JUMP FESTA

Si bien son los videojuegos los que nos competen, en este evento también se pueden hacer varias cosas además de formarte en largas filas: sacar fotos, ver exhibiciones y comer.





FILAS MUY ORGANIZADAS

Así como los asistentes al Jump Festa pueden ir a jugar, comer y admirar todo lo que se encuentra en el evento, también pueden ir a formarse para comprar artículos que van desde postales, tarjetas coleccionables, pósters, stickers para paredes, plumas, tazas, etc.







LAS PUBLICACIONES DE SHUEISHA

Si bien la Jump Festa se realiza por la existencia de la revista semanal *Shonen Jump*, otras publicaciones dedicadas a nichos más específicos también estuvieron presentes junto a sus nuevas historias.





MÚSICA

¿Te hace falta el OST de tu serie favorita? ¿Buscas el sencillo más nuevo? ¿La colección de todos los openings y endings de *Naruto*, *Gintama* o *Nisekoi*? Era posible encontrarlos sin ningún problema.



EL SUPER STAGE

Una de las razones por las que el Makuhari Messe se sentía desértico era porque se llevaba a cabo alguna presentación especial. Una de las más concurridas fue la de *One Piece* con *Dragon Ball Z*, ya que unió a los actores de doblaje de ambas series en una platica especial para recordar el manga original de Akira Toriyama.






DRAGON BALL Y ONE PIECE

Éstas fueron dos de las series que más artículos tuvieron en exhibición. De la primera nos encontramos desde pequeñas figuras hasta lectores de energía. De la segunda también vimos algunos coleccionables que pronto estará lanzando Tamashii Nations tanto en Japón como en el resto del mundo.

Tras el cambio drástico de Lara Croft en 2013 una nueva era ha comenzado, ya que nuestra Lara ha pasado de ser una chica insegura a una sobreviviente conocedora de su enorme potencial; ahora que sabe de qué es capaz, la aventura se consolida en su próxima entrega bajo el cobijo de Xbox y en el preámbulo de su 20 aniversario, que te traemos en exclusiva. **Por Pamela**

RISE

TOMB



Publica Microsoft Studios Desarrolla Crystal Dynamics Plataforma Xbox One y 360 (temporal) Salida Invierno 2015



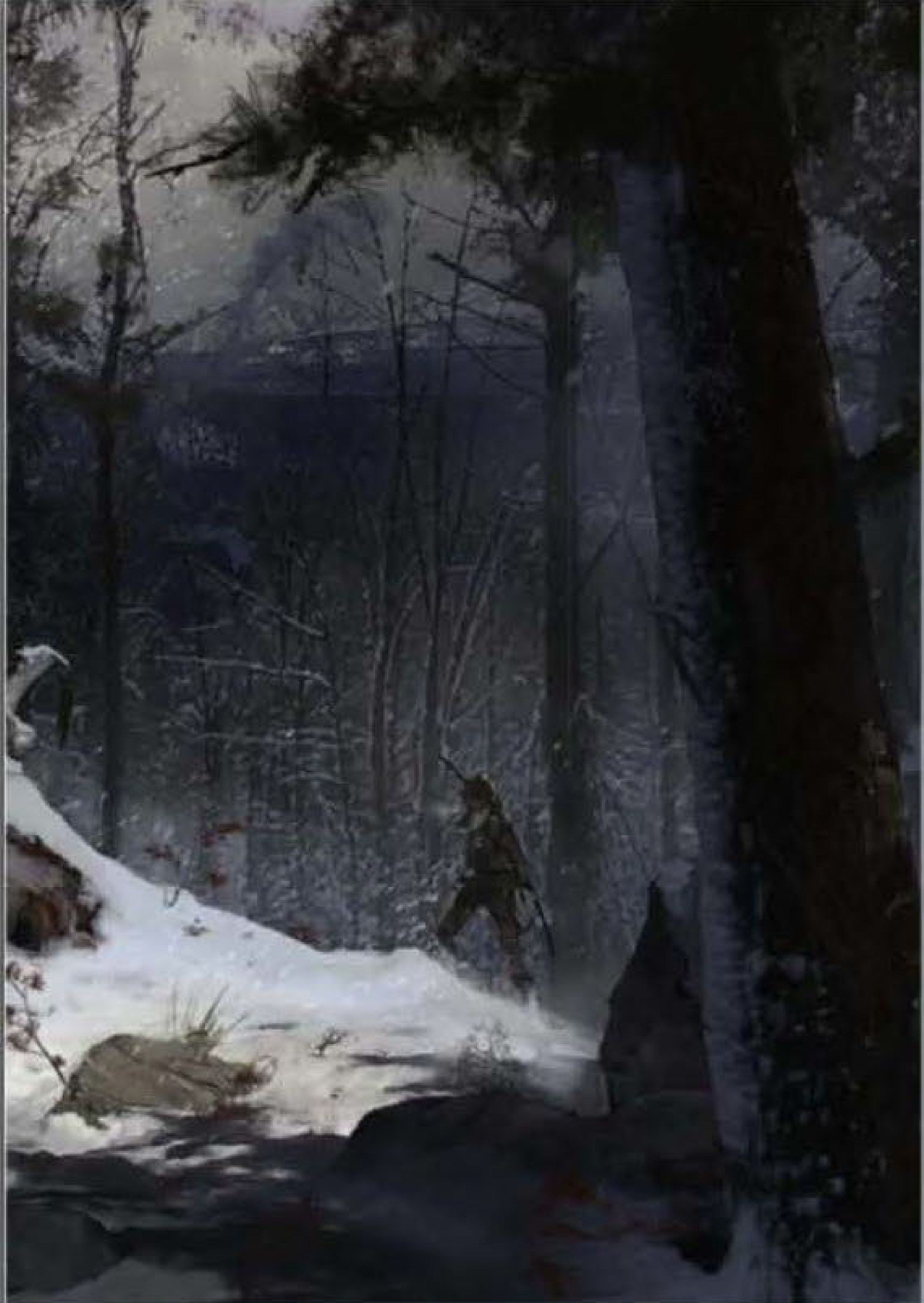
Parece como si fuera ayer la primera vez que experimentamos *Tomb Raider*; era 1996 y desde ese año no existe una mayor figura femenina en los videojuegos. El camino no ha sido fácil y después de pasar de las manos de Core Design a las de Crystal Dynamics, la figura de Lara necesitaba renovarse; *Tomb Raider* (2013) mostró el lado desconocido de la aristócrata heroína como una inofensiva joven.

El nuevo equipo llevaba ya tres títulos AAA en su haber cuando decidieron tirarlo (casi) todo por la borda y tener un nuevo comienzo; así, a modo de mundo semiabierto, habilidades de supervivencia y exploración, se presenta *Tomb Raider* y, mejor aún, su continuación como *Rise of the Tomb Raider*, que fue anunciada durante la conferencia de Xbox en el E3 2014. El título afirma exactamente de lo que se trata: Lara está en pleno conocimiento de sus habilidades y le es difícil lidiar con todas las atrocidades que vivió en el Triángulo del Dragón durante el juego anterior; así, tras un año de psicólogos e investigación personal, llega el momento de una intensa jornada.

El concepto para *Rise of the Tomb Raider* es más sólido que el anterior, el equipo de desarrollo admite que amó todo lo que lograron con la entrega de hace dos años; sin embargo, siempre hay algo por mejorar.

Así Crystal Dynamics ha forjado todo el juego en torno a la lucha de Lara contra la naturaleza, en su búsqueda por respuestas y comprender de qué se trata la nueva amenaza; ¿qué es lo que se esconde detrás de lo que vivió?, ¿cómo puede lidiar con ello? Recordemos que Himiko, el espíritu que orquestó todos los eventos de 2013 era una fuerza sobrehumana y rompe con otros enemigos a los que nuestra heroína se ha enfrentado ya en pasadas ocasiones.

> “La línea entre el mito y la verdad es tan frágil y borrosa. Necesito encontrar respuestas... debo comprender” LARA CROFT



"Queríamos que los jugadores lograran crear un lazo emocional con Lara, que la vieran sufrir, pero al mismo tiempo desearan verla triunfar", nos comentaba Noah Hughes, director creativo de la franquicia, y es totalmente cierto: en *Rise of the Tomb Raider*, la señorita Croft sigue sufriendo todas las caídas, llorando heridas y necesitando de sus amigos. De hecho, fue durante su aventura pasada donde comenzamos a ver una interacción más personal con los otros personajes y que se promete estará de vuelta en esta entrega.

Ha pasado un año desde que Lara se ha convertido en una superviviente, es hora de dar el siguiente paso; para ella no ha sido fácil: recibe terapia psicológica y está consciente de lo especial que es y de las habilidades excepcionales que tiene para entrar en la aventura. Así, Lara comienza a investigar qué es lo que sucedió en las costas de Japón, todo indica que debe adentrarse en la zona de Siberia, Rusia.

ÍCONO FEMENINO

Entre todos los personajes femeninos en los videojuegos, Lara Croft tiene un lugar tan especial que se ha vuelto emblema de todo un género. Su cambio de femme fatale a mujer vulnerable llegó mucho antes que toda la serie de supuestas controversias alrededor de la industria de los videojuegos. Lara es un personaje que sientes cercano y que logra emerger como símbolo de una presencia que es minoría y que, al mismo tiempo, crece año con año. El director creativo de *Tomb Raider* está tan consciente de ello que nos comentó: "nos sentimos muy orgullosos de Lara y todo lo que representa, en verdad no hay nadie como ella".

Ahora en *Rise of the Tomb Raider* la seguimos viendo crecer y acercarse al pedestal desde el cual subestimó a todos los hombres hace varios ayeres; la pregunta es, ¿el estudio desea volver a esa imagen de Lara? Sólo el tiempo lo dirá.



EL OTRO LADO DEL DESARROLLO

Redwood City, California, es la sede actual de Crystal Dynamics, equipo que desde 2006 se encarga de desarrollar las aventuras de *Tomb Raider*. A pesar de recibir el apoyo de Square Enix en esta ocasión es Xbox quien tiene la batuta; para ellos esto sólo ha reafirmado lo bien que están haciendo las cosas.

Trabajar con una nueva compañía generó opiniones encontradas por parte del público, pero eso no ha creado divisiones entre ellos; de hecho en sus filas aún se encuentra gente que ha trabajado en *Tomb Raider* desde hace casi dos décadas.

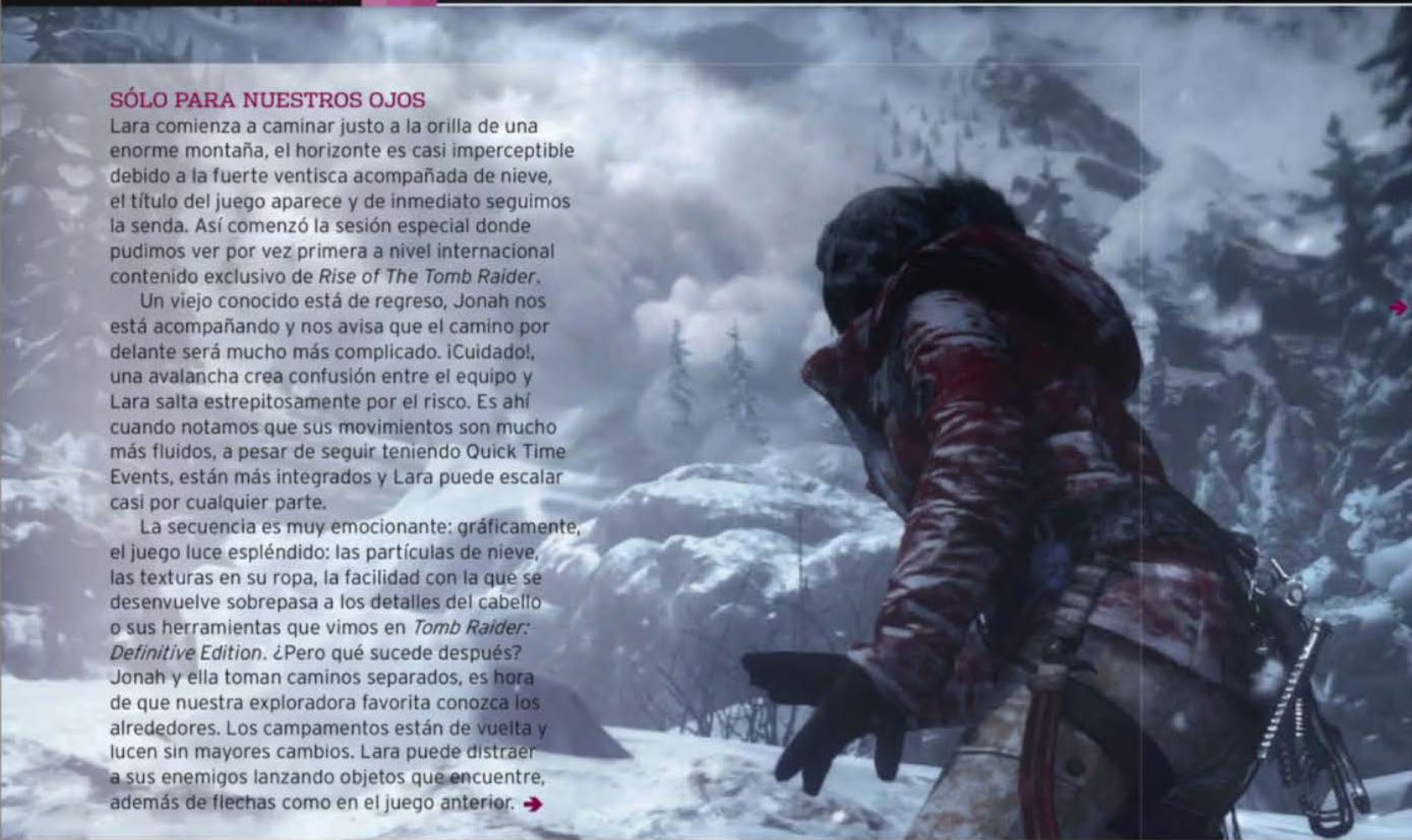


SÓLO PARA NUESTROS OJOS

Lara comienza a caminar justo a la orilla de una enorme montaña, el horizonte es casi imperceptible debido a la fuerte ventisca acompañada de nieve, el título del juego aparece y de inmediato seguimos la senda. Así comenzó la sesión especial donde pudimos ver por vez primera a nivel internacional contenido exclusivo de *Rise of The Tomb Raider*.

Un viejo conocido está de regreso, Jonah nos está acompañando y nos avisa que el camino por delante será mucho más complicado. ¡Cuidado!, una avalancha crea confusión entre el equipo y Lara salta estrepitosamente por el risco. Es ahí cuando notamos que sus movimientos son mucho más fluidos, a pesar de seguir teniendo Quick Time Events, están más integrados y Lara puede escalar casi por cualquier parte.

La secuencia es muy emocionante: gráficamente, el juego luce espléndido: las partículas de nieve, las texturas en su ropa, la facilidad con la que se desenvuelve sobrepasa a los detalles del cabello o sus herramientas que vimos en *Tomb Raider: Definitive Edition*. ¿Pero qué sucede después? Jonah y ella toman caminos separados, es hora de que nuestra exploradora favorita conozca los alrededores. Los campamentos están de vuelta y lucen sin mayores cambios. Lara puede distraer a sus enemigos lanzando objetos que encuentre, además de flechas como en el juego anterior. ➔





Abandonamos esa zona montañosa para adentrarnos en el bosque, el cual parece tener nuevos retos; seguimos utilizando el sistema de objetos con base en la recolección de materiales y sí, los lobos nos vuelven a atacar. Una de las diferencias que apreciamos fue el sistema de combate de Lara, es más rápida y puede elegir entre atacar de frente o combinar el sigilo; ella sigue siendo vulnerable ante un séquito de mercenarios así que debes formular varias tácticas.

Nuestra parte favorita fue la batalla contra un enorme oso: puedes subirte a los árboles, lanzarte y disparar flechas, de repente utilizar una escopeta y continuar moviéndote alrededor del enemigo. Y lo mejor: coleccionables, tesoros y tumbas parecen haber aumentado en número, justo lo que muchos pedíamos.

LOS PILARES DE TOMB RAIDER

La próxima entrega tiene sus bases cimentadas en tres partes; todo gira en torno a éstas y como resultado tenemos un juego que se siente con personalidad propia.

Combate de Guerrilla. Lara salta, resbala, trepa por los árboles, quiebra sus ramas, puede nadar y no sólo como hemos visto desde 2013 sino como en los viejos tiempos: para encontrar nuevas zonas, tumbas o hacerlo parte de su estrategia.

Podríamos asemejar su coordinación a la de los asesinos de Ubisoft así como combinarlo con camuflaje y valerse todavía más del entorno; el combate en esta nueva entrega es más salvaje pero al mismo tiempo va acorde a la renovada personalidad de nuestra heroína.

Escenarios hermosos pero hostiles. Todo parece indicar que Lara encontrará respuestas en la Ciudad Perdida de Kitezh, al norte de Rusia, una de las regiones más frías del mundo (hasta 50 grados bajo cero); la jornada será todo menos sencilla.

Las condiciones son extremas y por ende los materiales escasos; así, el jugador deberá manejar de mejor manera el control de sus recursos y explorar más. No obstante, los mapas son agradables a la vista y si sabes buscar, encontrarás todo lo que necesitas para continuar.

Herramientas de supervivencia. ¿Creías que lo habías visto todo? Pues sus desarrolladores han incrementado la variedad en su sistema de creación de objetos: si bien tu arsenal es parecido, ahora puedes utilizar flechas con bombas de humo o veneno en conjunto con armas blancas; las armaduras mantienen la opción de ser mejoradas. La interfaz es más traslúcida, lo que te permite tener una mejor noción de la fluidez en el combate, así como el recompensarte por tu exploración con partes y materiales esenciales.



EN LO MÁS RECÓNDITO DEL PLANETA

Siberia es la región donde todos los acontecimientos de *Rise of the Tomb Raider* tienen lugar; en vez de viajar a diferentes partes del mundo, las aventuras de Lara prefieren establecerse en una zona. Así el jugador es capaz de sentir una mayor afinidad a la región, la conoce y hasta puede memorizar, por ende no todo es un entorno salvaje. Lara encontrará ruinas antiguas pero también instalaciones abandonadas, hay mucho terreno por ser descubierto.





CONOCIENDO AL ENEMIGO

Cuando algo es tan valioso es muy poco probable que seas el único que lo está buscando. Y en efecto, justo eso es lo que sucede en *Rise of the Tomb Raider*: los secretos que alberga Kitezh también captan el interés de Trinity, una organización criminal que será tu dolor de cabeza durante el juego. Las condiciones son bastante claras, Trinity te supera en número y armamento, pero les falta la astucia y los conocimientos de la arqueóloga más osada de la historia.

UNA CUESTIÓN QUE DEBÍA SER PREGUNTADA

Una de las mayores tendencias en los videojuegos son las remasterizaciones, las ediciones HD y demás compilaciones; Crystal Dynamics lanzó *Tomb Raider: Trilogy* en 2011, el cual incluía *Legend*, *Anniversary* y *Underworld*, así como la *Definitive Edition* en 2014, y ya que estamos a relativamente poca distancia de celebrar los primeros 20 años de esta franquicia, ¿tendrán planes de algo así? "No por el momento", nos respondió Darrell Gallagher del estudio; "actualmente estamos muy ocupados con *Rise of the Tomb Raider* y lanzarlo exitosamente es nuestro objetivo", finalizaba.

MULTIJUGADOR, CONTENIDO DESCARGABLE Y MÁS

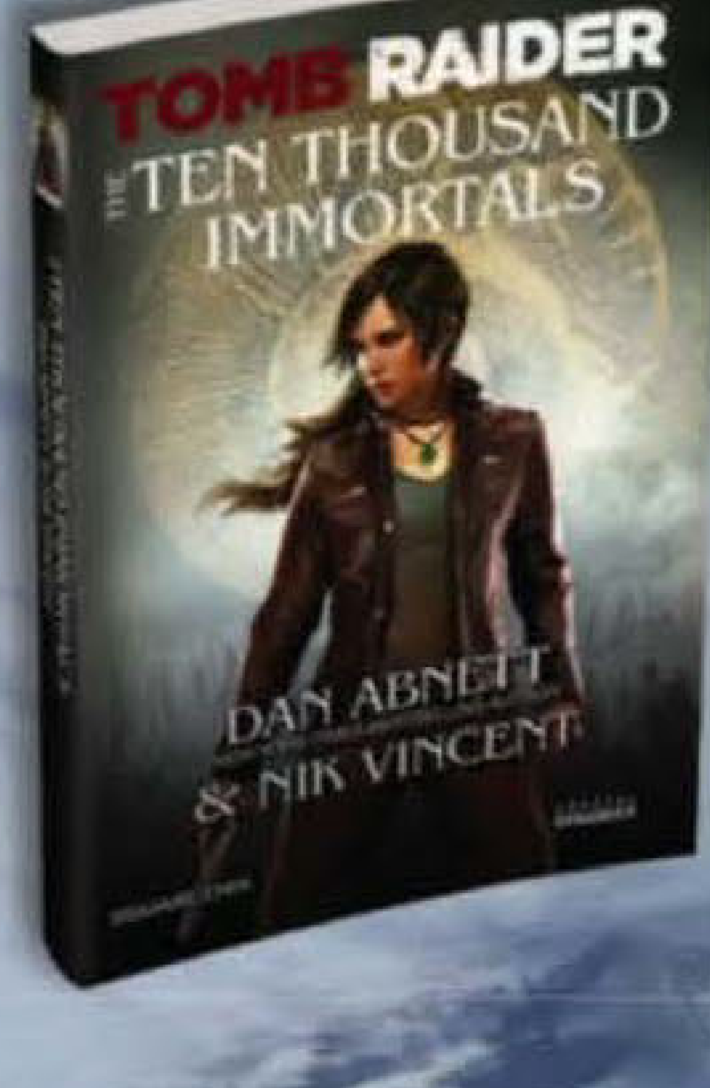
Eidos Montreal fue el equipo encargado de crear el multijugador en línea de la entrega pasada, ¿pero qué fue lo que sucedió? En su momento recibió críticas negativas no por su contenido, el cual era bastante entretenido y nos enganchaba, sino por problemas con el netcode y matchmaking.

Hasta el momento, Crystal Dynamics prefiere dejar ese tema aparte: "Queremos entregarles una campaña sólida, el multijugador es un asunto independiente". Al parecer después de dicha travesía han preferido enfocarse en lo que mejor saben hacer. En cuanto al contenido descargable tampoco lo han descartado, ¿nos estarán preparando una expansión? Eso sí que superaría nuestras expectativas del juego.

CON EL PIE DERECHO Y EN PAPEL

Tomb Raider: The Ten Thousand Immortals es la novela que sirve como puente entre ambos juegos; Lara se entera de la existencia de un artefacto que posiblemente logre sanar por completo a su amiga Sam, por lo que emprende su búsqueda. Dan Abnett y Nik Vincent trabajaron con los desarrolladores para lograr que esta obra literaria encaje en este universo. Esta novela fue publicada en octubre pasado.

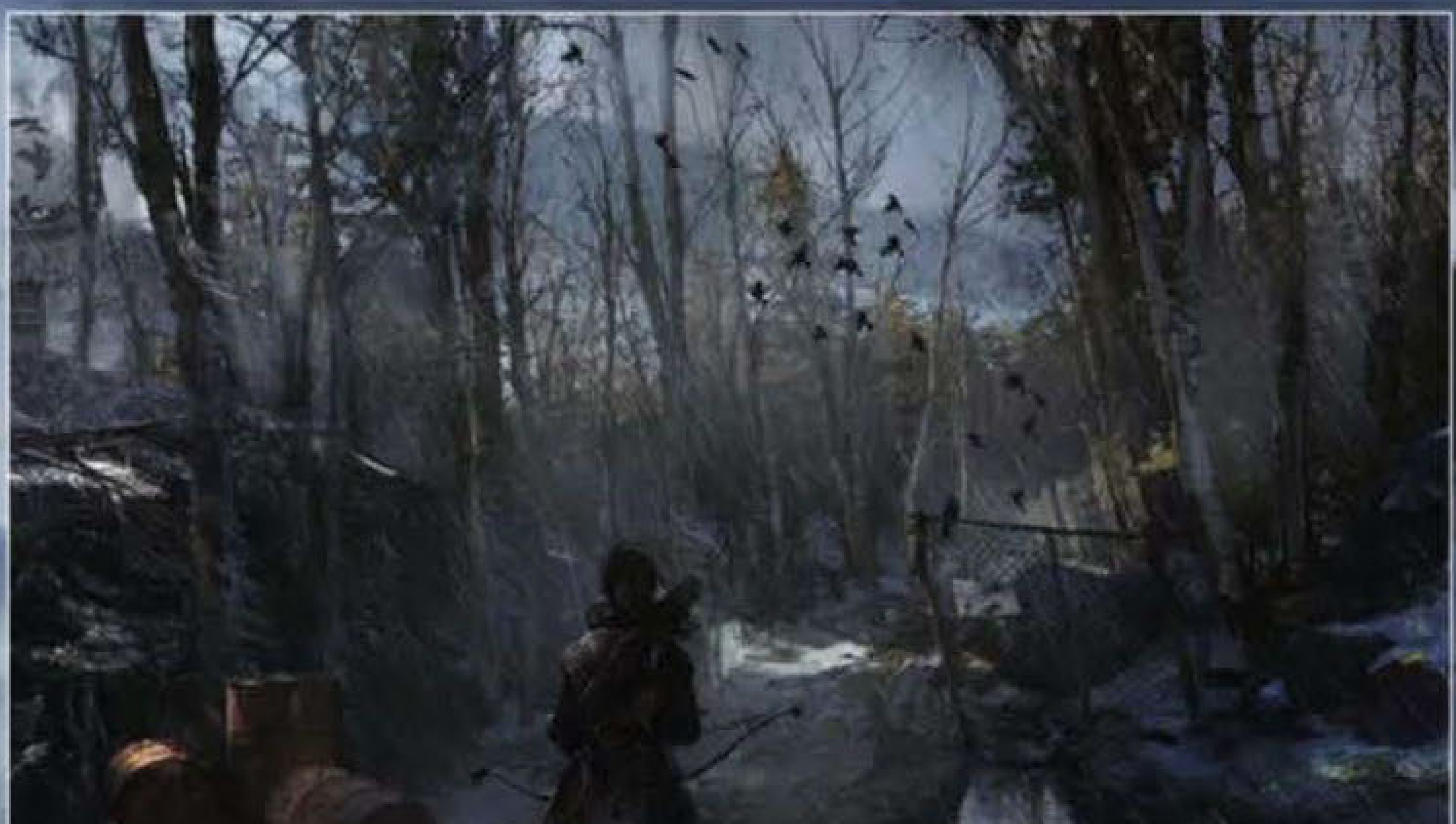
En 2013 una serie de cómics de la mano de Rhianna Pratchett (quien también escribió la narrativa del juego) acompañó al lanzamiento del título aunque en aquella ocasión fue publicada por Dark Horse Comics.







Tomb Raider (2013) ha vendido cerca de siete millones de copias y es el que más rápido ha alcanzado esa cifra en la historia de la franquicia



EN LA OPINIÓN DE SUS DESARROLLADORES

Noah Hughes, director creativo de la saga y Darrell Gallagher, jefe de estudio en Crystal Dynamics aclararon algunas de nuestras dudas acerca de *Rise of the Tomb Raider*.

¿Qué tan grande es este próximo juego?
Darrell: En cuestiones de tamaño podríamos hablar de un juego de dos a tres veces más grande que el anterior; y lo digo porque a pesar de ser un título 'lineal', esta vez incluimos muchas más tumbas, algo que los fans nos pidieron y quisimos complacerlos. Por supuesto que también hay misiones secundarias, secretos y demás, así como la verticalidad en los escenarios que agrega más contenido de juego.

Después de la buena experiencia con las películas de *Tomb Raider* protagonizadas por Angelina Jolie, ¿piensan llevar el reboot a la pantalla chica o grande?
Noah: Como sabrán, hace unos años hubo un libreto para una nueva película de *Tomb Raider*, sin embargo, hasta el momento no hay planes específicos; queremos hacer juegos y eso es en lo que nos vamos a enfocar.

En términos de tecnología, ¿cuál es su mayor orgullo con este juego?
Darrell: Sin duda alguna nuestro Foundation Engine; hemos avanzado mucho desde *Tomb Raider* (2013) y estamos seguros que les fascinará lo que estará en su pantalla. Tuvimos un mayor control con la captura de movimiento y las expresiones faciales, de hecho instalamos una nueva zona en esta oficina para tener realimentación inmediata de otros departamentos; en términos de arte creo que *Rise of the Tomb Raider* luce mucho más bello.

¿Qué se imaginan que vayan a apreciar más los jugadores de Lara en *Rise of the Tomb Raider*?
Noah: Sin duda, su evolución, la madurez de su personalidad y su cambio hacia la persona que es; Lara al fin se da cuenta de que no pertenece al mundo de la gente ordinaria, que ella es completamente capaz de hacer cosas extraordinarias. Pero eso no deja de lado su aspecto más humano, Lara se sigue asombrando cuando descubre tumbas o encuentra tesoros, es cercana aunque es de temer; esa es la Lara que quiero que conozcan. En el final de *Tomb Raider* (2013), espero no arruinarle el juego a nadie, la leyenda "Una sobreviviente ha nacido" aparece en la pantalla; pero ella es más que eso, es hora de pasar de la supervivencia a convertirse en quien está destinada a ser.

reseñas

70











ASÍ CALIFICAMOS

1-3	Terrible	4	Triste
5	Malo	6	Soso
7	Pasable	8	Buenazo
9	Maravilla	10	Épico



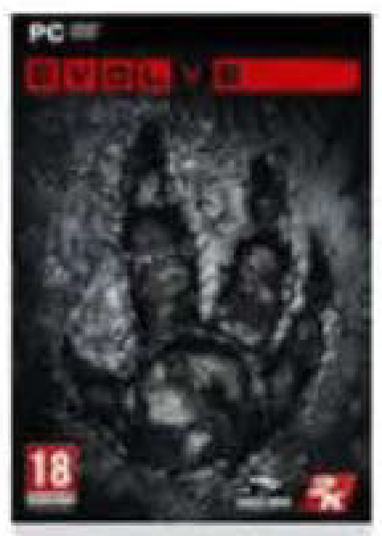
EL PROMEDIO Game Master

GAMEPLAY	DIVERSIÓN	PRESENTACIÓN	REPLAY
8.0	7.0	9.0	6.0

BALANCE COMPETITIVO ¿REDEFINIDO?

Evolve

El concepto de cuatro contra uno de este juego busca sentar nuevas bases para un género que día con día pierde más originalidad y frescura. **Por: Oscar**



A detalle

Pasable
7.5

Género
FPS
Plataforma
Xbox One, PS4, PC
Desarrolla
Turtle Rock Studios
Publica
Take-Two Interactive
Formato
Físico y Digital
Precio
999 pesos

¡Sacrifíquenme!, pues no me gustó la serie de *Left 4 Dead* y estoy hasta la coronilla de los zombis; sin embargo, el concepto de este juego se me hacía atractivo y entendía el porqué los fans se enviciaban por horas dentro de ese universo. Es por esta razón que *Evolve* parecía tan interesante, ya que Turtle Rock no sólo deja en sus criptas a los muertos vivientes, sino que también le da una nueva definición a lo que conocíamos como balance en un multijugador competitivo en línea bajo el marco: 4 VS. 1. ¡Qué comience la evolución!

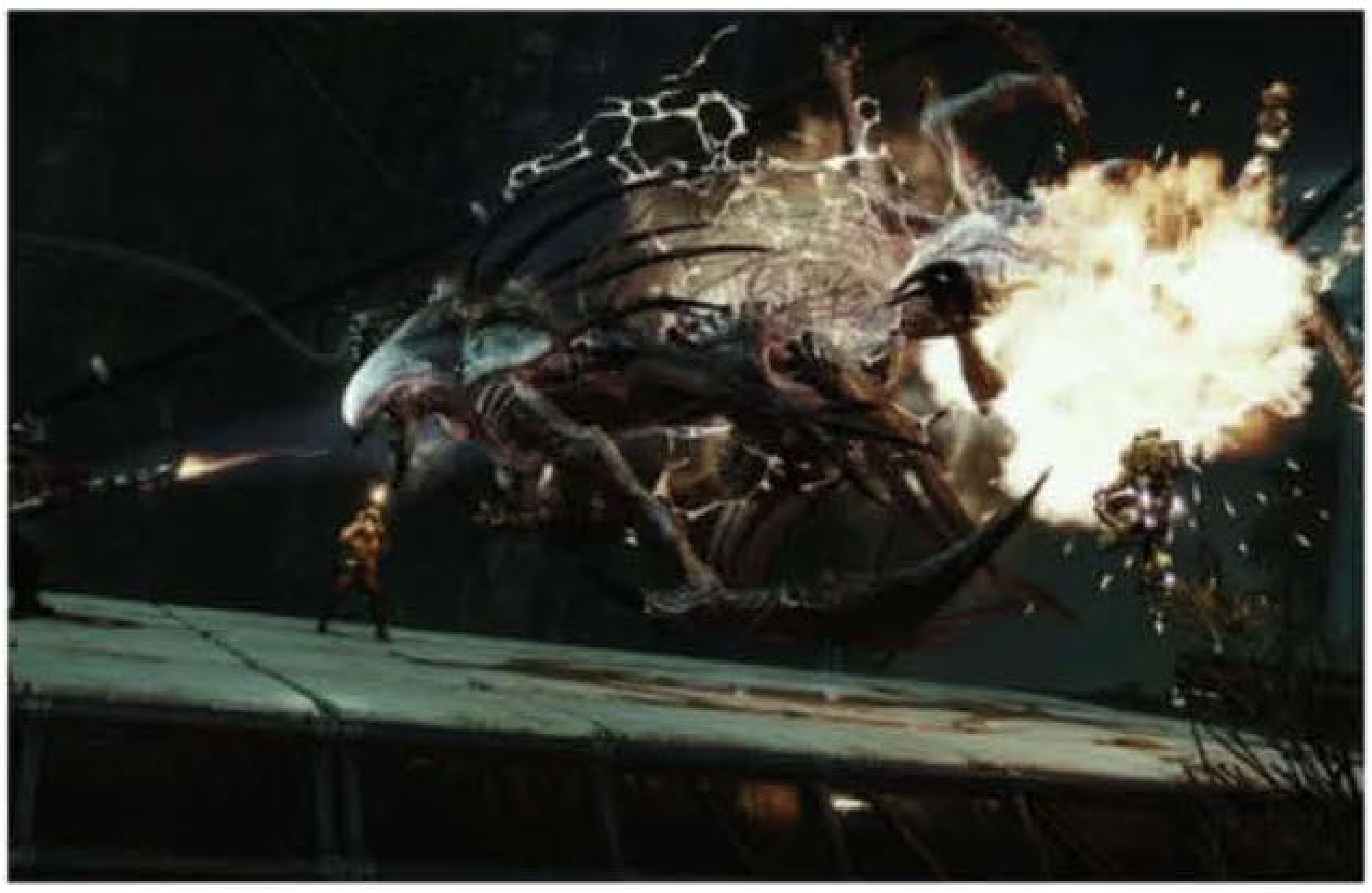
¿QUÉ FUE PRIMERO, EL HUEVO O EL MONSTRUO?

Evolve nos platica sobre el planeta Shear, el cual los humanos han decidido colonizar. Al momento de entrar en acción, hordas de monstruos emergen y causan desastres, por lo que los colonos se ven en la necesidad de contratar a grupos de élite (o mejor dicho: a los rechazados de *Team Fortress 2*) para erradicar a los monstruos y salvarles la vida.

Dentro del conflicto, tanto cazadores como el monstruo serán controlados por jugadores o, en su gran defecto, por la IA, y serán enviados a enormes mapas donde se jugará un mortal juego del gato y el ratón. Lo destacable de este concepto competitivo es que cada segundo que pasa, el ratón (monstruo) se vuelve más poderoso, por lo que siempre hay un sentido de urgencia de parte de los cuatro cazadores, el cual además ayuda a mantener un ritmo fluido... o esa era la idea.



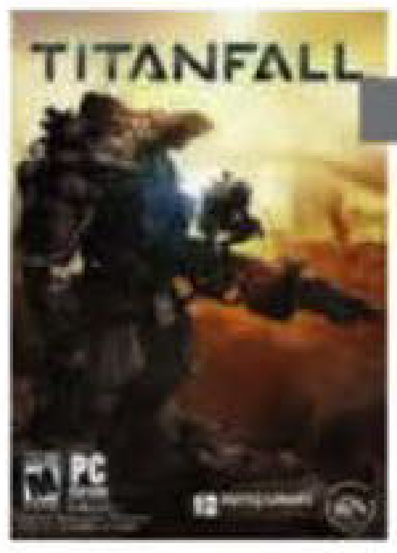
TODOS AMAMOS AL KRAKEN
De los tres monstruos disponibles, el que más me encantó fue el Wraith, porque además de parecer un personaje sacado de un hentai ("if you know what I mean"), este monstruo utiliza ataques eléctricos, es súper rápido y ¡puede volar!



›› PROBLEMAS DE BALANCE. Al momento de escribir esto, *Evolve* tiene una serie de problemas de balance graves, sobre todo de parte de un par de monstruos, quienes en segundos están a más de 200 metros de distancia y resulta imposible atraparlos.



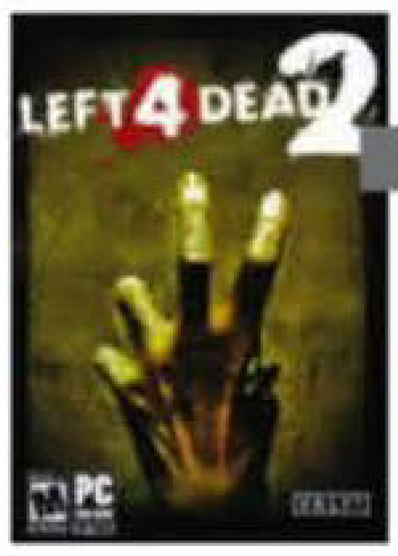
›› PERSONAJES Y ARMAS DIFERENTES. Aunque cada personaje tiene una clase predeterminada, todos actúan distinto y usan armas únicas. Tener un amplio conocimiento de ellos es trascendental para sobrevivir a la lucha contra los monstruos.



MEJOR QUE

Titanfall

Comparar *Evolve* con *Titanfall* es fácil ya que en ambos juegos tendremos entes gigantes buscando aniquilarlo todo y soldados que atraviesan el mapa de forma ágil y rápida; sin embargo, el juego de Turtle Rock lo hace mucho mejor y de manera más original.



PEOR QUE

Left 4 Dead 2

Aunque son del mismo estudio y *Evolve* luce impresionante, *Left 4 Dead 2* es un título muchísimo más adictivo, ofrece mayores opciones estratégicas, armas y cuenta con mayor rejugabilidad gracias a su soporte para modificaciones de parte de los usuarios.

Así como puede ser sencillo para los cazadores el encontrar al monstruo, también ocurre el perderlo completamente de vista por minutos hasta que de repente eres tú el que se dirige hacia la trampa. Lo peor de todo es que en ocasiones ni siquiera la aceptable IA de Daisy (el adorable "perrito" que rastrea al monstruo) es capaz de saber dónde se encuentra el enemigo.

Habiendo un montón de locaciones disponibles dentro de Shear, todas funcionan casi de la misma manera y de seguro ni siquiera se darían cuenta de cuando están en uno o en otro. Esto se vuelve un problema de rejugabilidad porque no hay necesidad de plantear diferentes estrategias o elegir a otro personaje por sus habilidades únicas. Eso sí, todo se ve y escucha maravilloso en este planeta, lo vean por donde lo vean.

Cuando estás jugando como monstruo, las oportunidades son mucho más amplias, ya que el escenario y la fauna jugarán a favor tuyo, tendrás mayor movilidad y con cada animal que comas, tu poder irá aumentando; por otro lado, al ser tú el único del grupo no habrá forma de que otras personas te arruinen la partida.

¡EVACUEMOS A TODOS!

En *Evolve* puedes elegir jugar en el modo Hunt, Nest, Rescue o Defend, pero el que más destaca es el de Evacuation, ya que en éste se mezclan todos los antes mencionados en un lapso de cinco días (no reales) de juego. En este modo se intenta añadir un poco más de narrativa a las peleas entre los monstruos y los cazadores, pero tomando en cuenta que los tiempos de carga y espera son tan largos como la fila del banco, se le pierde el hilo a todo rápidamente. Lo único que tendrás en mente es que si ganas, el otro bando recibirá bonos para intentar ponerse al corriente. Al final del quinto día, recibirás toda la experiencia conseguida y se determina un ganador; ésta sin duda es la forma más eficiente de subir de nivel.

Evolve también te permite personalizar un poco a tu personaje con habilidades que puedes escoger antes de entrar a una partida. Todas éstas se obtienen a través de experiencia y un "farmeo" casi tan insano como el de los MMO.

Sí, si ustedes creían que tendrían a todos los cazadores, monstruos y utilerías disponibles desde el principio, pues se equivocan rotundamente: primero tendrán que jugar hasta el cansancio con lo que se les da hasta que lo dominen y puedan desbloquear otras cosas.

¿ENTONCES ES EVOLUCIÓN O INVOLUCIÓN?

Evolve plantea un estilo de juego muy interesante, divertido e impresionantemente sólido en el que el trabajo en equipo es vital para sobrevivir a una entidad que con cada segundo se vuelve una amenaza más peligrosa y trabaja con base en la confusión, la fuerza y la astucia. Lo único que en realidad me preocupa es que el sentimiento de frescura y originalidad se desvanece muy rápidamente y a las pocas partidas todo se siente muy similar y rutinario a pesar de la variedad de personajes y escenarios (no tanto como *Call of Duty o Destiny*, sin embargo). Esperemos que con la llegada del contenido descargable estos detalles se conviertan en cosa del pasado y Turtle Rock tenga un proyecto digno de llamarse *Evolve*.

LO BUENO

Visuales impresionantes que enorgullece decir que son de actual generación y un modo de juego que entretendrá a aquellos que buscan un título cooperativo y competitivo. Ser uno de los cazadores te hará sentir seguro por estar en un grupo, pero al ser monstruo verás lo ingenuo que eras.

Evolve tiene 16 mapas y ¡todos se parecen!, y hay algunos problemas de balance que para jugadores habilidosos pueden resultar devastadores. En los modos en línea tienes que depender de otras tres personas al ser cazador y si uno de ellos no sabe lo que hace, el juego se convierte en frustración total.

LO MALO



¡EXTRATERRESTRES ROBA VACAS!

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

Ésta es la historia de cómo un aciago encuentro significaría la salvación de un mundo condenado y atrapado entre los engranes del tiempo. **Por A. Quatermain**



Pueden decirse muchas cosas sobre Nintendo, pero hay algo que siempre tiene en mente al revivir sus clásicos: ofrecer no sólo algo nuevo a los jugadores que los disfrutaron en su época, sino pulir en lo más posible su jugabilidad, de modo que las nuevas versiones aprovechen la plataforma que será su nuevo hogar y brinden una fresca experiencia a las nuevas generaciones.

EN LA VÍSPERA DEL CARNAVAL DEL TIEMPO

Así sucedió tanto con *Ocarina of Time 3D* como *The Wind Waker HD*, y ahora, la historia se repite con *Majora's Mask 3D*, que toma como base uno de los juegos más queridos del N64. Como en el caso de la renovada odisea portátil del Héroe del Tiempo, la labor de reedición recayó en el estudio japonés Grezzo bajo la vigilante mirada de Eiji Aonuma.

Lo primero que notamos al contemplar el juego en acción es el "lavado de cara" que ha sufrido. Es muy notorio que el conteo de polígonos tanto en Link, como los demás personajes, enemigos y entornos se ha elevado, lo que incrementa la calidad de sus modelos; pero no se queda nada más ahí, ya que las mejoras se extienden a las texturas, efectos de iluminación, animaciones y hasta el agua o efectos de niebla.

Obviamente, con base en las capacidades del N3DS, pero el trabajo realizado es digno de mencionarse. Donde antes sólo veíamos escenas semi vacías nos topamos con los detalles más cuidados que enriquecen el panorama ante nuestros ojos. El efecto tridimensional contribuye muy bien para dar mayor vivacidad a este título, con un framerate que en la mayoría de las ocasiones se mantiene estable.

LECCIONES DE BAILE EN LA MADRUGADA

Respecto al aspecto jugable, una de sus partes medulares, si bien existen las justas diferencias entre el original casero y esta reedición portátil, la mayor parte de los cambios realizados son positivos. Como en el caso de *Ocarina of Time*

EL PROMEDIO Game master

GAMEPLAY	9.0
DIVERSIÓN	10
PRESENTACIÓN	9.0
REPLAY	9.0

LO BUENO

Los cambios realizados en conjunto mejoran sin duda la experiencia completa de juego, logrando un equilibrio entre los recuerdos del pasado y las expectativas actuales. Es de agradecerse que esta vez este título venga completamente traducido al español, lo que lo vuelve más comprensible para los primerizos.

Si hay algo que nunca me ha convencido en *The Legend of Zelda* son los controles para nadar. Pero dejando a un lado esto, es posible que los cambios realizados en este aspecto de las versiones del N64 y N3DS no satisfagan del todo a algunos. Por cierto, el manejo de la cámara sin aditamentos pudo ser mejor.

LO MALO



A detalle

Maravilla

9.0

Género
Acción Aventura
Plataforma
N3DS
Desarrolla
Grezzo/Nintendo EAD
Publica
Nintendo
Formato
Físico y digital
Precio
799 pesos

3D, el uso del giroscopio para apuntar le cayó a las mil maravillas a esta versión, facilitándole las cosas a más de un jugador.

El uso de la pantalla táctil para seleccionar rápidamente artículos o máscaras se agradece. Quizá lo que queda a deber, más que nada debido a las capacidades del N3DS original, es el manejo de la cámara. La forma idónea es empleando el C-Stick del nuevo modelo de esta portátil, o el Circle Pad Pro, en su defecto. Aun así es posible compensar esto en base a nuestra propia habilidad.

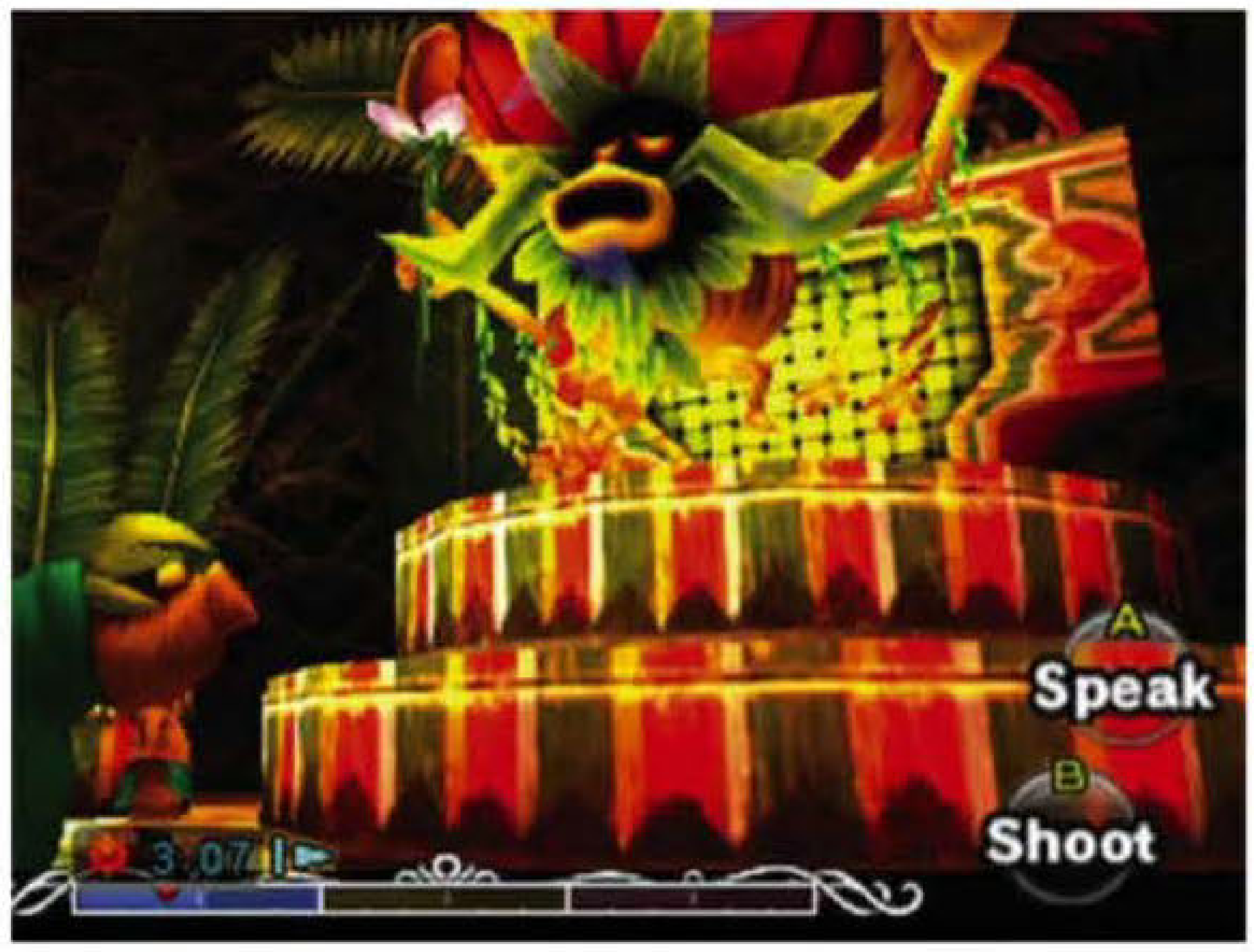
Es muy posible que haya quienes piensen que estas mejoras afecten el reto en *Majora's Mask 3D*. Sin embargo, esto es simplemente el resultado de ofrecer mayor accesibilidad y lo mismo puede decirse de otras opciones agregadas (algunas de las que detallamos en nuestro artículo especial) como las funciones de la Bomber's Notebook, la Song of Double Time, los tiempos de carga entre zonas o la forma de guardar nuestros avances.

LÁGRIMAS CAEN DESDE LA LUNA

No obstante, y como en otros juegos recientes de Nintendo, sí hay cambios que parecen que "nos llevan de la mano", algo que puede no gustar a más de un veterano. ¿A cuáles me refiero? Sólo por mencionar algunos, está cierta "pista" que recibimos en el Great Bay Temple, como los puntos débiles de los jefes son más evidentes que antes. Sin embargo, para quienes juegan por primera vez son cosas menores.

El reto de obtener cada máscara o pieza de corazón, disfrutar de un minijuego oculto o conocer las anécdotas de cada NPC persiste, rindiendo varias horas de diversión; y recorremos las localidades de Termina disfrutando de una de las mejores tramas de la saga. Y, como buena reedición, incluye contenido adicional, como las zonas de pesca donde podemos relajarnos entre tantas aventuras.

Quizá en este último aspecto Nintendo hubiera ido un poco más allá: uno o más calabozos extra, opciones vía StreetPass o subir nuestros mejores puntajes a la Internet. Pero el esfuerzo realizado llenará de nostalgia a los fans y deleitará a los nuevos jugadores. Es una prueba más del perenne atractivo de *The Legend of Zelda*.



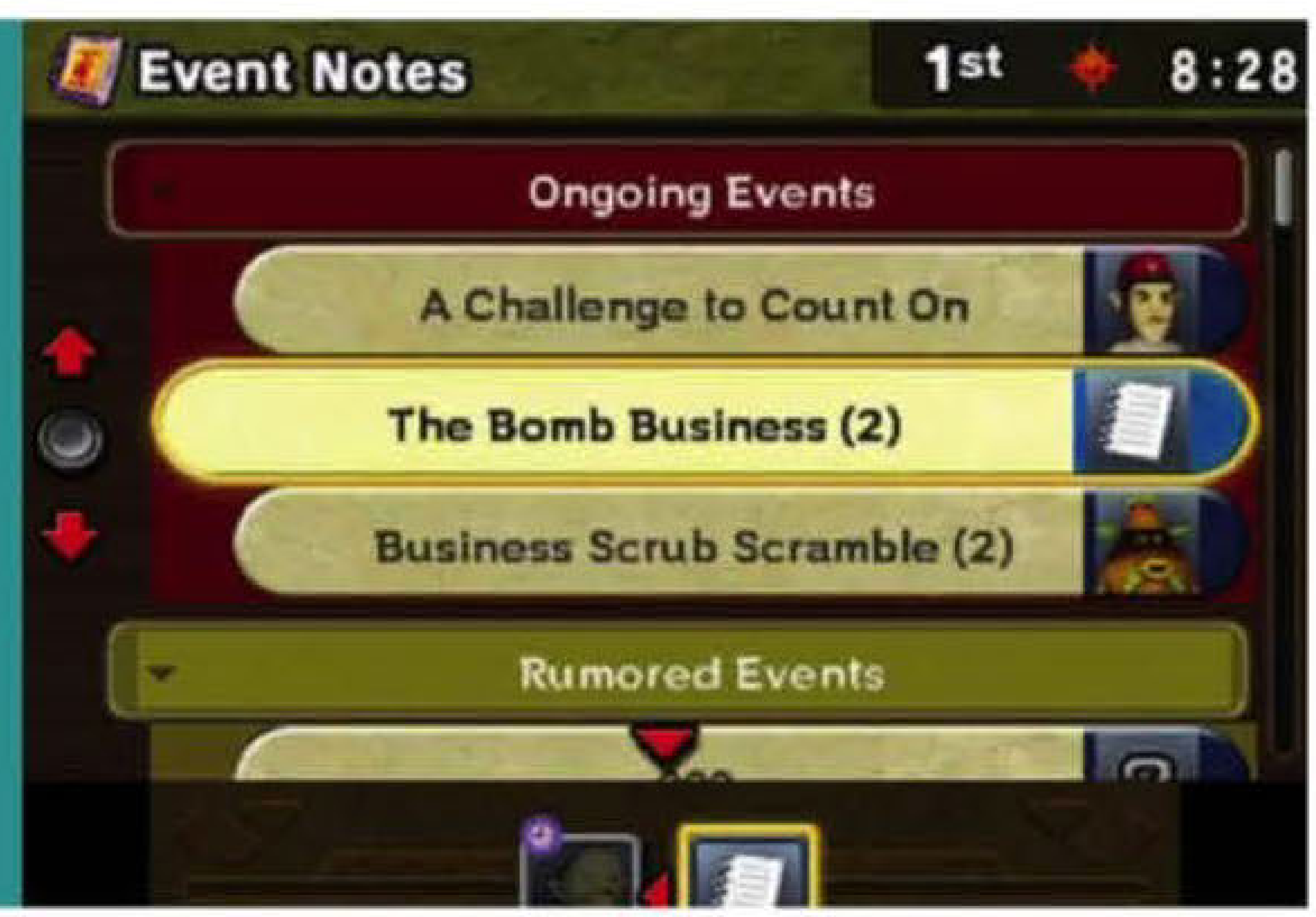
» Como en el pasado, al regresar al primer día perderemos casi todos los artículos, hadas, rupias y otros objetos que hayamos acumulado en nuestra jornada, agregando más presión sobre nosotros y nuestras aventuras.



» Si todavía añoras la lóbrega ambientación lograda en la versión del N64, más que nada debida a las limitaciones técnicas de la época, siempre puedes optar por su encarnación digital en la Consola Virtual.

APUNTES DE AQUÍ Y ALLÁ

Era muy común que en el primer *TLOZ: Majora's Mask* perdiéramos de vista algunas misiones. Pero por suerte, la forma en que ahora está implementada la Bomber's Notebook nos deja hacer un mucho mejor seguimiento de cada NPC y suceso que se da en Termina.





MEJOR QUE

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Línchenme si quieren, pero a mi gusto esta versión portátil sí es mejor que la casera. A final de cuentas, las alteraciones en nada afectan la sorpresa y y ansia de descubrimiento que son tan típicos de esta franquicia de Shigeru Miyamoto.



IGUAL QUE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Obviamente, *Majora's Mask* no existiría sin este juego, y aunque varios de los personajes de Termina son en verdad encantadores, los de Hyrule guardan un lugar especial en mi corazón. Sumando todo, me es imposible decidir entre los dos.





A detalle

Buenazo
8.0

Género
Aventura/Visual Novel
Plataforma
N3DS
Desarrolla
Capcom
Publica
Capcom
Formato
Digital
Precio
600 pesos

OBJECTION!

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy

Hombros se encogerán, dedos tronarán, látigos chasquearán y más de una taza de café será bebida antes de que el juez diga su veredicto. **Por A. Quatermain**

Para un neófito, un mueble viejo podría parecer un trasto viejo e inútil, algo que más vale la pena desechar; mas para los ojos de un experto es una ventana de oportunidad, nada que un poco de limpieza, algo de pegamento y resanador, así como un prolijo lijamiento no remedie. Unas cuantas capas de barniz y voilà: lo que parecía destinado al cubo de basura retorna a su antigua gloria.

Eso es precisamente lo que ha sucedido con el transcurrir de los años con la trilogía original de *Phoenix Wright*. Desde sus orígenes en el GBA ha desfilado en varias plataformas y en tiempos recientes en forma compilada para iOS y Android; pero junto con las mejoras aparecen algunos problemas.

Felizmente, la mayoría de ellos están ausentes de la versión del N3DS. Si bien todavía se extrañan algunos frames de animación originales, los gráficos redibujados siempre se agradecen, y el efecto estereoscópico, aunque sencillo, hace relucir todavía más esta compilación.

ENTRE PERICOS, VENTRÍLOCUOS Y LADRONES TE VEAS

Aunque el N3DS no destaca por sus bocinas, la calidad de audio de esta versión es excelsa, idónea para una saga de gran apartado musical. Mas como buena novela visual, es su narrativa la que se ha pulido mucho más, eliminándose los errores de redacción que aquejaban a las ediciones móviles.

La opción de acelerar el texto durante los diálogos desde nuestra primera sesión es bienvenida, en especial cuando enfrentamos a ciertos testigos problemáticos o molestos. Aunque los lenguajes incluidos son inglés y japonés, nunca faltará quien eche de menos el español; también habrá quien prefiera una mayor fidelidad al producto original o la actualización de algunas mecánicas.

Sin embargo, y en su forma actual, *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* es una excelente forma de introducirse en el mundo del abogado más famoso de los videojuegos, en una deliciosa jornada llena de humor, drama y momentos memorables que se extiende más de 25 horas.





El carisma de sus personajes no ha mermado nada a través de los años, y no faltará el aficionado veterano que vuelva a querer jugar esta versión sólo para experimentar el placer de recordar a viejos conocidos.

INVADIENDO TUMBAS EGIPCIAS

Lara Croft and the Temple of Osiris

Sin la necesidad de ser algo extraordinario, Crystal Dynamics nos entrega un juego de Lara Croft que en cooperativo se disfruta mucho más. **Por Rodrigo**



A detalle

Pasable

7.0

Género
Plataforma
Plataformas
PC, PS4, Xbox One
Desarrolla
Crystal Dynamics
Publica
Square Enix
Formato
Digital
Precio
19.99 dólares

En un mundo donde tal vez el consciente colectivo sólo recuerda a Lara Croft por los juegos donde aparece saltando obstáculos, escalando paredes o disparando a cualquier enemigo que se le ponga enfrente, sin dejar de cautivar con su escultural figura, tenemos este título desarrollado por Crystal Dynamics, que maneja ciertas mecánicas que le dan la vuelta a todos los conceptos que acabamos de mencionar. Vamos, no significa que este título digital tenga algo malo; al contrario, nos presenta una aventura que podremos disfrutar tanto a solas como en compañía de otros jugadores.

APOYÁNDOSE DE LO BÁSICO

De buenas a primeras hay que invitar a la gente a que no juzgue este juego por su presentación, la cual nos hará pensar en *Diablo III*. Esa visión isométrica no es nueva en los videojuegos, aparte que no comparte las mismas mecánicas que el título de Blizzard. *The Temple of Osiris* no trata sobre estar presionando botones en defensa propia cuando estamos en aprietos a la hora de enfrentarnos a muchos enemigos. En todo momento resolvemos puzzles que no son tan complejos, pero que nos hacen ver como todos unos genios; y además nos adentramos en una especie de mágica aventura que a cualquiera que le atraiga la cultura egipcia tal vez entretenga.

Debemos admitir que el juego está lleno de clichés. Hay que enfrentarnos a un malvado dios egipcio que se apodera de una pirámide (llena de trampas): para lograr hacernos camino hay que pasar por diferentes calabozos, que van aumentando en dificultad y que nos dan las piezas que restaurarán a Osiris, quien terminará poniendo todas las cosas en su lugar, o al menos eso creemos que pasará.

Aunque esto suene a que es el objetivo, hay que señalar que lo que llamará más nuestra atención será el multijugador, el cual se puede dar tanto en línea como de forma local; aparte de los distintos retos que se pueden dar y que son creados por la comunidad.

No hay que ser Einstein para pasar ciertos puzzles en el juego; de hecho es mucho más sencillo si los haces con alguien más, así que lo ideal es no andar de "forever alone" e invitar a alguien más a jugar *Temple of Osiris*.

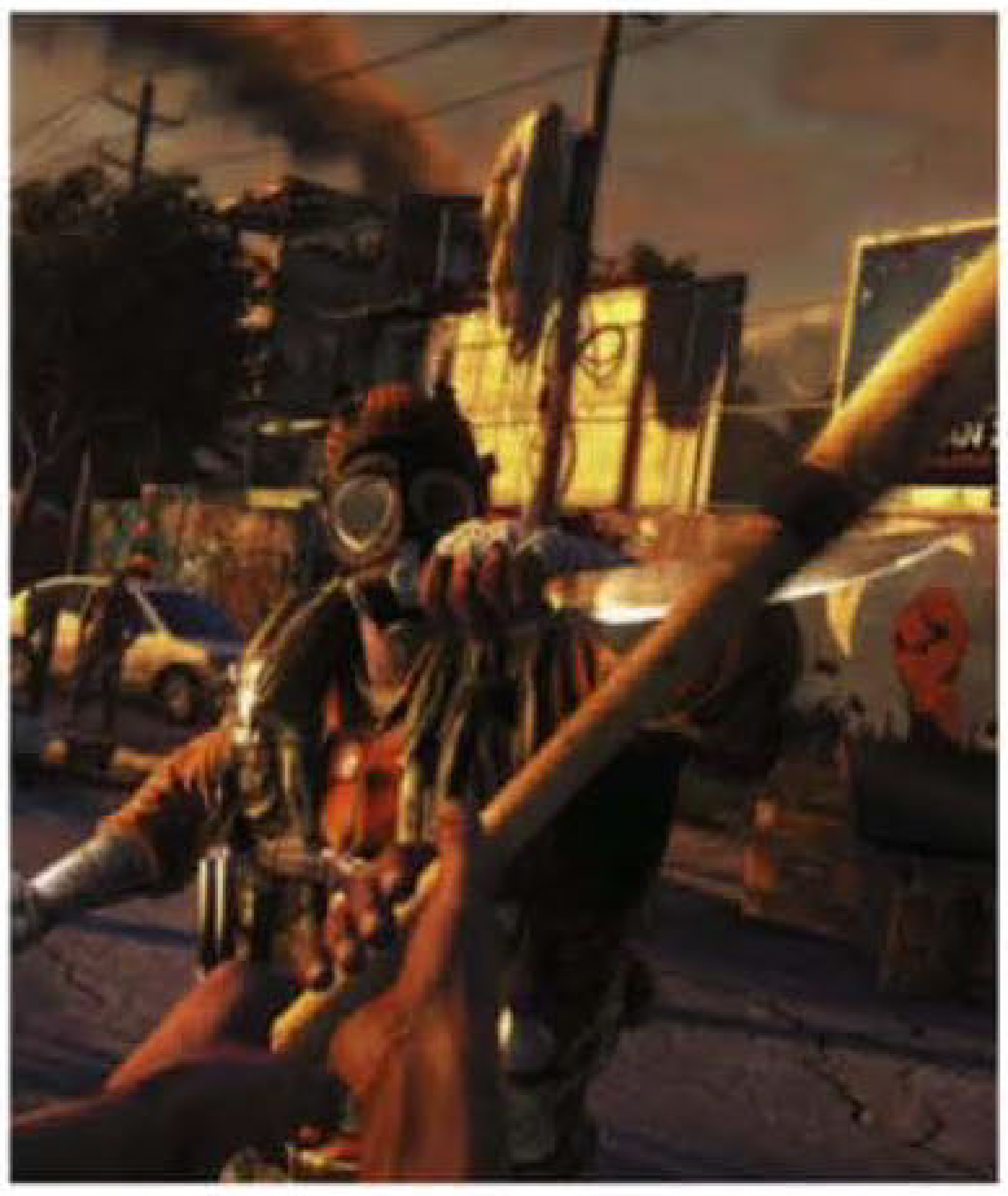




DINAMISMO ZOMBI

Dying Light

Los creadores de *Dead Island* le entran de lleno a la octava generación con este título de mundo abierto que está en la delgada línea de que lo odies o lo ames. Por Rafa



Techland, quienes fueron las mentes maestras de *Dead Island*, tomaron otro camino para construir este título que trata de la supervivencia en el apocalipsis zombi. Para ser sinceros, no es un título que alguien esperaba con ansias y podría decirse, con toda justicia, que es una propuesta más que se sube al tren del mame zombi. ¡Pero qué diablos!, todo lo que tiene que ver con muertos vivientes nos encanta.

Dying Light es de esos juegos que inicia lento: el tutorial donde aprendes lo básico en cuanto a movimientos y el uso de recursos es demasiado largo, pero en cuanto entras ya en la historia, la diversión se destraba y comienza a agarrar velocidad. Se supone que tú eres Crane, formas parte de un operativo militar y tienes un objetivo principal: encontrar a un gañán que, al parecer, tiene la fórmula con el remedio del virus que ha transformado a miles de personas; pero en el camino las cosas se tornan complicadas, pues además de enfrentar este apocalipsis zombi, tendrás que hacer frente a facciones de sobrevivientes bien armados y entrenados.

Mucho del juego se basa en buscar elementos para crear cosas, ya sea un arma, un botiquín, o cosas para intercambiar con ciertos personajes por elementos que realmente te sirven. Mientras vas avanzando, las complejidad aumenta, pues si al principio pensabas que todos los zombis serían igual de brutos, te equivocas, pues con el paso de los días te toparás con mutaciones poderosas que te harán pensar mucho cómo derrotarlas. Pero no te preocupes, pues puedes ir comprando habilidades (combate, supervivencia y agilidad) y subiendo de nivel.

El juego está lleno de desafíos, que los puedes hacer solo o dejar abierta tu partida para que alguien más te ayude. Las misiones secundarias son bastante divertidas y variadas, en especial las que se tienen que hacer en la noche, donde aparecen enemigos mucho más letales que andan por todos lados y están olfateando humanos para destrozarlos; de hecho, eso es algo de lo más divertido del juego: la noche. Sin duda no es el proyecto que esperabas, pero si buscas diversión en él, la vas a encontrar.



Para que vivas los dos lados de la moneda, tienes la opción de ser el zombi. Claro, primero deberás chutarte todo el tutorial y ya después encontrar partidas para buscar y cazar humanos. Ésta es la parte competitiva más divertida del juego.



A detalle

Buenazo
8.0

Género
Acción / Survival Horror
Plataforma
Xbox One, PS4, PC
Desarrolla
Techland
Publica
Warner Bros. Interactive Entertainment
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos
Mejor en
PS4





UN VERDADERO CLÁSICO

Resident Evil HD Remaster

Entre tantos juegos que podrían volver del pasado, Capcom hizo una de las mejores elecciones de los últimos años. Por Pamela

R*esident Evil,* original de GameCube, es uno de los títulos que más me han gustado de todos los tiempos, incluso podría decirse que es el favorito de casi todos los seguidores de la saga de horror. *HD Remaster* es precisamente lo que su nombre indica: el juego de antaño con algunos retoques y contenido extra tales como Wesker's Report (la historia de *Resident Evil* desde su perspectiva) pero con escenas de The Umbrella/Darkside Chronicles y Zero.

La historia permanece intacta: eres Chris o Jill y llegas tras un accidente a la mansión Umbrella, te encuentras con un mar de intrigas y un desastre biológico del cual sólo puedes escapar. Eso sí, con toda la maestría de Shinji Mikami, el creador de *Resident Evil*, y que no se compara con el trago amargo que otros juegos representan desde su partida.

RETOMA O GENERA BUENAS MEMORIAS

Si recordabas que el juego original era hermoso, Capcom te permite revisitar al clásico con nuevas texturas y detalles (como los brillos metálicos), poder elegir entre el control clásico y uno moderno, subtítulos en español (aunque también se cuenta con otros idiomas), tablas de puntuación y resolución a 720p y 1080p que corresponden al 360 y PS3 así como PS4, PC y Xbox One.

La nueva resolución tiene sus dilemas: la proporción de la pantalla hace que notes todo el juego mucho más cerca, perdiendo visibilidad en los extremos, aunque no daña la jugabilidad. El que cuente con trofeos y logros es un aliciente para desbloquear todos los finales y caminos que esta joya de su género te otorga, además de incluir una galería donde puedes reproducir varios de los videos.

Resident Evil HD Remaster te recordará lo buena que era la saga en las manos correctas; con acción pero en un ambiente lúgubre, oscuro como ningún otro de los *Resident Evil*, desafiante, lleno de acertijos y con la historia inédita de la familia que construyó la famosa Mansión Spencer. Debe formar parte de tu colección.



A detalle

Buenazo

8.5

Género
Acción / Survival Horror
Plataforma
Xbox One, 360, PC, PS3, PS4.
Desarrolla
Capcom
Publica
Capcom
Formato
Digital
Precio
20 dólares



Según el final que obtienes y qué tan bien jugaste se desbloquean nuevos trajes para Jill y Chris; en esta ocasión se incluyen también los de *Resident Evil 5*, los cuales lucen un poco más trabajados.



SÓLO PARA VERDADEROS FANS

Grim Fandango Remastered

Manny Calavera se enfrentará a la corrupción del Más Allá en esta cómica aventura que mezcla folclor mexicano con film noir. Por: Paulina

Ha pasado mucho tiempo desde que Tim Schafer creó este juego para PC mientras estaba en LucasArts. Hoy en día Schafer es la cabeza del estudio Double Fine y otros de los desarrolladores involucrados ahora están en Telltale, quienes han simplificado el género hasta hacerlo accesible a cualquiera. En ese entonces, *Grim Fandango* gustaba de hacernos sufrir con complejos puzzles ilógicos, tan absurdos que nos hacían soltar una carcajada.

Hace un par de años se celebró el 15 aniversario y quise volverlo a jugar. Ingenuamente creí que los CDs del juego iban a correr en Windows 8. ¡Por supuesto que no! Luego de leer un par de guías en los bajos mundos del Internet, me recomendaron hacer todo un proceso para que el sistema operativo medio lograra emularlo. Pero esto ya no será necesario, pues *Grim Fandango Remastered* no sólo ofrece volver a jugarlo, sino que las texturas que ofrece ahora son en alta resolución, la iluminación es dinámica, incluso se regrabó el soundtrack y al fin se nos permite un control normal, ¡no más tanques!

RECORDANDO A LOS CAÍDOS

Ponerle un número de calificación a este juego es complicado ya que, por un lado, tenemos un clásico atemporal que marcó un antes y después en los juegos de aventura; pero si no estás al tanto de la historia de los videojuegos y el género ni siquiera te atrae tanto, lo que más te va a saltar a la vista es que definitivamente no luce ni se siente como un título de esta generación.

Grim Fandango Remastered tiene un público muy específico en mente y quienes más lo disfrutarán son los que ya lo habían vivido, pues además de provocar satisfacción al poderlo jugar de forma sencilla, también se agregaron comentarios de los desarrolladores que te informarán de los pormenores de la creación de este título.

Aun cuando pareciera que el formato físico nos permite siempre regresar, la verdad es que muchos títulos del pasado se pierden por complicaciones de hardware. ¡Esperamos que Double Fine también recuerde a sus muertos y continúe remasterizando sus clásicos! Eso sí, a la próxima no le vendrían mal mayores actualizaciones visuales.



En las actualizaciones visuales nos quedaron a deber: si quieres usar widescreen, solo estirarán la pantalla. Además, los fondos y los modelos se quedaron sin cambios.



A detalle

Buenazo
8.0

Género
Aventura
Plataforma
PS4, PS Vita, PC, Linux, Mac
Desarrolla
Double Fine Productions
Publica
Double Fine Productions
Formato
Digital
Precio
15 dólares





A detalle

Buenazo

8.0

Género
Peleas
Plataforma
PS4, PS3
Desarrolla
Arc System Works
Pública
Aksys Games
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos



¿EVOLUCIÓN O MANITA DE GATO?

Guilty Gear Xrd SIGN

Ya han pasado seis años desde la última entrega de este título, así es que ¿cómo revivir y vender una franquicia olvidada y poco conocida en el mercado? **Por Erick Amaro**

La última entrega que tuvimos de *Guilty Gear* fue en el lejano 2009. Sí, salían revisiones con balances y nuevos modos para consolas de pasada generación como parte del mercado digital, pero hacía falta un cambio drástico después de ver lo que Arc System Works hacía con *BlazBlue* y *Persona 4 Arena*. Queríamos más de *Guilty Gear* y una evolución de la franquicia.

UNA VIEJA FRANQUICIA CONTRA TODAS LAS NUEVAS

Pero si ya teníamos a *BlazBlue*, título que ha demostrado ser superior y que se ha ganado un buen lugar en el mercado, ¿para qué revivir al viejo y gastado *Guilty Gear*? Si bien el estilo entre personajes es similar, cabe destacar que la principal diferencia es el motor gráfico, ya que en esta entrega se optó por modelos 3D en planos dinámicos de dos dimensiones. Es decir, las peleas se llevan a cabo en un combate típico pero con rotación de cámara en momentos críticos de la batalla. Todo esto añade un sentimiento cinematográfico a las contiendas y le da un toque único a cada encuentro.

Además de eso, el sistema de enfrentamiento no ha cambiado sino que busca una transición gracias a lo que este estudio aprendió en otros títulos; por ejemplo, el bloqueo, el desliz aéreo y demás movimientos expanden las oportunidades de un catastrófico combate; esto, acompañado de una cuidada selección de personajes que parecerán extraños pero letales para la mayoría de los usuarios: entre cúmulos de cabello que te empalan, pasas por los acordes de una guitarra que te asfixian para terminar embestido por un delfín volador que salió de la nada.

Sin embargo, por más divertido que esta variedad te parezca, la cantidad de personajes presentes en la planilla es realmente muy baja comparada a otros títulos. Es entonces ahí que recordamos que Arc System Works no sólo ha aprendido buenas cosas de esta transición sino que han adquirido manías al entregar versiones mejoradas de cada *BlazBlue* con los personajes de descarga y uno que otro colado. Es decir, no te sorprenda que se anuncie un *Guilty Gear Xrd Sign Plus R* o similar. De esta forma podríamos ver el regreso de viejos personajes conocidos y muy populares, entre ellos Dizzy y Bridget que hacen mucha falta en estos campos de batalla.





Entre los nuevos modos de juego encontramos un modo historia lleno de cinemáticas y mucha narrativa. Sin embargo, dos de los personajes fundamentales para ésta se venden como DLC para utilizar en enfrentamientos normales y modo arcade... ¡Qué!



ROMPIENDO ESQUEMAS DE JUEGO

The Talos Principle

Pese a ser injustamente comparado con la saga *Portal*, este juego tiene un camino diferente trazado por su contenido existencial. Por Pamela

A detalle

Buenazo

8.0

Género
Puzzle / Acción
Plataforma
Linux, Mac, PC, Steam OS.
Desarrolla
Croteam
Publica
Devolver Digital
Formato
Digital
Precio
299 pesos

Muchos dicen que la belleza se encuentra en las cosas más sencillas, y si pusiéramos a prueba *The Talos Principle* bajo dicha regla, diríamos que es la forma más exacta para definirlo. En esta aventura nos encontramos en un juego de acertijos que se presenta sin muchas explicaciones, sin reglas definidas, incluso con uno de los tutoriales más vagos que hemos experimentado; sólo eres tú recorriendo los escenarios y avanzando de acuerdo a lo que vas descubriendo.

MÁS QUE SÓLO AVANZAR

Y de esto se trata *The Talos Principle:* una serie de pruebas con torretas, barreras por desbloquear y una historia que se libera a cuentagotas; muchas veces te estarás preguntando si en verdad es un juego o una prueba psicométrica.

Hay decenas de coleccionables y secretos escondidos en todos sus niveles pero que sólo revelarás una vez que te pongas a inspeccionar sus rincones; éste no es un juego para aquellos que gustan del asombro y dedicarle el tiempo suficiente a toda su carga intelectual. Quizá esa sería una de las mayores precauciones en este juego, es muy peculiar (incluso en el género Indie) y te pide conectar los puntos por ti mismo.

¿LO ESTOY HACIENDO BIEN?

El progreso tampoco es muy claro, es a modo de prueba y error; una vez que hilas qué colores significan una dificultad mayor de acertijos o que no puedes avanzar hasta que tengas una herramienta extra; se vuelve complicado definir si es "fácil" o "difícil". En cuanto al sonido es muy bueno, así como la voz del narrador misterioso que asemeja a una deidad, ELOHIM, y su muy cuidado estilo que combina jardines con elementos clásicos y tecnología.

Cabe mencionar que aquí es importante observar hasta las estrellas, las cosas más sencillas se vuelven estupendas y eso es casi fascinante; *The Talos Principle* es para un público muy específico, amante de las pruebas sencillas y de mucha dificultad, por ende no nos sorprende todas las nominaciones y galardones que ha recibido.



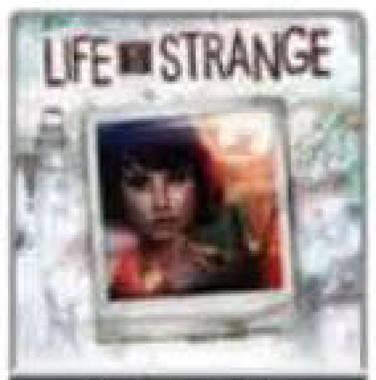




Una de las más ambiciosas preguntas en esta entrega es qué tan libre eres mientras estás en el juego; ¿qué harás si no te pongo límites para avanzar?, ¿necesitas instrucciones? Te deja pensando un buen rato.

SOBREVIVIENDO A LA UNIVERSIDAD

Life is Strange: Episodio 1 - Crisálida



A detalle

Pasable

7.5

Género
Aventura/Point and Click
Plataforma
Xbox One, 360, PC, PS3, PS4.
Desarrolla
Dontnod Ent.
Publica
Square Enix
Formato
Digital
Precio
56 pesos



Los creadores de *Remember Me* saltan al Point and Click con una historia que intenta salirse por la tangente, eso sí, cayendo en lo trillado. **Por Pamela**

Max parece ser una chica normal; comienza su primer año en la universidad y lidia con los típicos problemas de todo adolescente que comienza a madurar. Lo que en un principio podría parecer una historia más profunda, termina recordándonos tanto a otros juegos que quizá ya sabemos cómo termina. *Life is Strange* es un videojuego por episodios protagonizado por esta chica, quien de repente empieza a tener una serie de sueños poco usuales que no son más que un extraño poder que le permite regresar en el tiempo.

A diferencia de Telltale y sus cada vez más limitadas opciones de interacción, aquí te relacionas con todo y todos; es muy agradable ver que Max tiene una opinión y te la comparte, descubrir secretos, y claro, tomar fotografías. Éste es un tema importante en el juego, ella se desenvuelve gracias a su peculiar don y puede evitar o cambiar los sucesos, los cuales quedan plasmados muchas veces o se encuentran ligados a alguna fotografía.





Dontnod hizo una gran labor para trasladar la vida de una universitaria a un videojuego; desde chismes, tareas, pláticas y mensajes por celular, jugar como Max te deja una sensación de naturalidad.

REPITIENDO ERRORES DE OTROS JUEGOS

Nos es casi imposible no pensar en *Beyond: Two Souls* y *Gone Home*, especialmente porque las mujeres son las que tienen la batuta en la historia; el drama está en cada esquina y muchas veces cae en el estereotipo. Por ende se pierde un poco de la magia que *Life is Strange* pudo haber alcanzado en esta primera parte, se queda bastante corta en su propuesta acerca de qué repercusiones tendrá todo lo que decidas en el juego; al menos, hasta el momento sólo te avisa pero no hay nada concreto, uno de los mayores errores en *Beyond*, hemos de admitir.

Su ambiente es sencillo con locaciones cotidianas (salón de clases, la casa de tu mejor amiga, un parque); es parte de la belleza de la vida diaria pero que podría no interesar a muchos. Este título se sostiene por el drama con elementos de ciencia ficción y toques juveniles, especialmente en la música (que nos gustó bastante) y un estilo visual que podría tener más detalles.

LEGO Batman 3: Beyond Gotham

Buenazo **8.0**

Género Aventura **Plataforma** Multiplataforma **Desarrolla** Traveller's Tale

Un juego de LEGO nunca obtendrá más de 8.5 ni menos de 7.5 de calificación, es una realidad; pero los fans de estos títulos saben que tienen en sus manos muchas horas de diversión. Para esta ocasión, Batman ha invitado a amigos (y a no tan amigos) a unirse en una aventura para frustrar los planes del malvado Brainiac. A diferencia de las entregas pasadas del Hombre Murciélago, las emociones viajan por distintos lugares de varios planetas. Linterna Verde, Superman, la Mujer Maravilla, Flash, Robin, Joker, y muchos más están dispuestos para que los desbloquees y juegues con ellos.

PARE DE SUFRIR

Todos sabemos que el nivel de los juegos de LEGO es relativamente sencillo, terminar cada punto de control no te lleva mucho, y menos si no rompes cualquier cosa para obtener monedas y desbloquear ítems especiales; sin embargo, eso no es lo malo; al contrario, te relajas bastante mientras lo juegas, además de que soltarás varias carcajadas con el excelente humor de la mayoría de los personajes. Por ejemplo, cada vez que haces volar a la mujer maravilla, suena una canción que, por más veces que la escuches, no te cansa.

Cada personaje tiene poderes distintos que podrás ir desbloqueando, los cuales son vitales para usarlos en ciertos puzzles y pasar de nivel. Si te la avientas rápido, la campaña principal acabará en unas 10 horas; lo bueno es que, cada que superes un nivel, lo puedes jugar en modo libre para obtener ítems que no lograste de primera vuelta, ya que no contabas con ciertos personajes o poderes. **RAFA**



TERA: Fate of Arun

Buenazo **8.5**

Género MMORPG **Plataforma** PC **Desarrolla** Bluehole Studio

En Masse Entertainment se ha lucido con el apoyo que le ha dado al MMORPG de Bluehole Studio, y con la expansión de *Fate of Arun*, la publicadora demuestra una vez más por qué *TERA* es el juego a elegir dentro de este peleado género. La historia se lleva a cabo justo después de la Argon War, donde una nueva amenaza surge desde las montañas del Norte de Arun.



¡CONTENIDO PARA ECHAR AL CIELO!

No importa que visites Savage Reach, Ex Prima o Arx Umbra, este nuevo continente dentro de *TERA* es vasto e increíblemente diverso; junglas, ruinas y pasajes montañosos harán vibrar tu pantalla más que nunca. Para acompañar estas zonas se añadieron un total de cuatro desafiantes calabozos y un coliseo donde se mezclan los mejores aspectos del PvE y el PvP del juego.

Si creías que ya lo habías visto todo en *TERA*, *Fate of Arun* también te permitirá descubrir nuevas habilidades para tu personaje, así como llegar hasta nivel 65. La experiencia de *TERA* sigue intacta, pero con esta expansión, el MMORPG y sus mejores aspectos llegan a nuevos horizontes. Esperemos que en Masse no tarden mucho en traer el resto del contenido (ya está disponible en la versión coreana), dentro del que destaca una nueva clase que acompañará a la Reaper, la cual ha sido todo un éxito entre los fanáticos de las Elin. **OSCAR**



Game of Thrones: Episodio 2 - The Lost Lords

Pasable **7.5**

Género Novela Visual / Aventura **Plataforma** Xbox One, 360, PS4, PS3, PC **Desarrolla** Telltale Games

La trama de la Casa Forrester regresa con un poco más de historia y enfrentamientos. Después de la muerte de Ethan y de que se pensaba que Rodrik estaba muerto, éste llega medio moribundo a Ironrath, donde es operado y deberá enfrentar serias decisiones antes de recuperarse, pues la cosa con los Bolton no está nada amigable.

UN POCO MÁS DE ACCIÓN

Si recuerdan, en el episodio pasado, *Iron from Ice*, hubo pocas veces en los que tuvieras que liarte a golpes con alguien; en esta segunda parte de *Game of Thrones* hay un poco más de decisiones que elegir, pues el otro, Forrester (Asher), que la estaba pasando mal en Yunkai, se debe enfrentar, con la ayuda de su amiga Beshka, a la Legión perdida, un grupo de mercenarios, y entre zafarse de espadazos y matarlos, las emociones aumentan. Durante los siete capítulos, hay momentos como éste con diferentes Forrester, incluida Mira, que se encuentra en serios dilemas en King's Landing.

Esta entrega es un poco más corta, pero tiene mucha más intensidad; aunque el final no es del todo bueno, éste termina de buena forma, y el previo que te ponen te hace ya querer jugar el episodio tres, donde ya aparecerá la "mamá de los pollitos". **RAFA**

Geometry Wars 3: Dimensions

Pasable **7.5**

Género Multidirectional Shooter **Plataforma** Xbox One, 360, PS4, PS3, PC **Desarrolla** Lucid Games

En términos de shooters "clásicos" que usan dos palancas, *Geometry Wars* siempre ha sido de los mayores referentes. *Dimensions* quiere mantener este lugar privilegiado con un giro: muchos de los escenarios son tridimensionales. Ahora, en vez del clásico escenario plano, tu nave tendrá que sobrevivir olas de enemigos sobre esferas, cilindros y otras figuras; estas nuevas formas no solo complican la tarea, sino que mejoran visualmente el juego.

Como es tradición en esta franquicia, los enemigos se basan en figuras geométricas, pero cada uno con una personalidad y patrones únicos: huyen de tus balas y regresan cuando estás distraído, se dividen en piezas más pequeñas o incluso son un poco kamikazes.

LA COLUMNA VERTEBRAL

El modo Aventura, lo que podríamos tomar como la parte central, te obliga a sacar puntajes altos para desbloquear los escenarios contra los jefes. Aunque le agrega rejugabilidad, también se hace repetitivo, por lo que luego querrás descansar dentro de sus otros modos más clásicos, como Pacifism, Waves o Deadline. Por lo accesible que es *Geometry Wars*, podrías confundirlo con un juego fácil, pero en realidad necesitarás de horas y mucha habilidad para desbloquearlo todo. **PAULINA**





Never Alone

Pasable **7.0**

Género Plataforma y Puzzle **Plataforma** PC, PS4, Xbox One **Desarrolla** E-Line Media

Mitad documental de la gente y creencias Iñupiat, mitad juego adorable de plataformas, *Never Alone* nos cuenta un antiguo cuento acerca de restaurar el balance en una nevada eterna. Para sobrepasar los retos del ambiente y los peligros de la fauna, tendrás que cambiar el control entre Nuna, una niña Iñupiaq y un zorro que la auxiliará. *Never Alone* está pensado como una experiencia cooperativa, por lo que el CPU tomará el control de alguno de los personajes que no estés usando en ese momento; es mucho más recomendable hallar con quién jugarlo.

El fuerte de esta breve historia, de no más de tres horas, es su aporte cultural, pues al toparte con búhos desbloquearás documentales cortos que te explicarán más sobre el trasfondo del juego. Gente Iñupiat ahonda en sus tradiciones y nos dan puntos de vista de su fascinante cultura que está en peligro por el cambio climático.

El interesante aprendizaje y la historia entrañable calentarán los desagradables fríos que nos dejaron algunos elementos en contra del modo de juego: el control es impreciso, hay uno que otro bug y, si estás jugando solo, la inteligencia artificial a veces jugará en tu contra. **PAULINA**

Xeodrifter

Buenazo **8.0**

Género Plataformas / Acción Aventura **Plataforma:** N3DS, PC **Desarrolla:** Renegade Kid

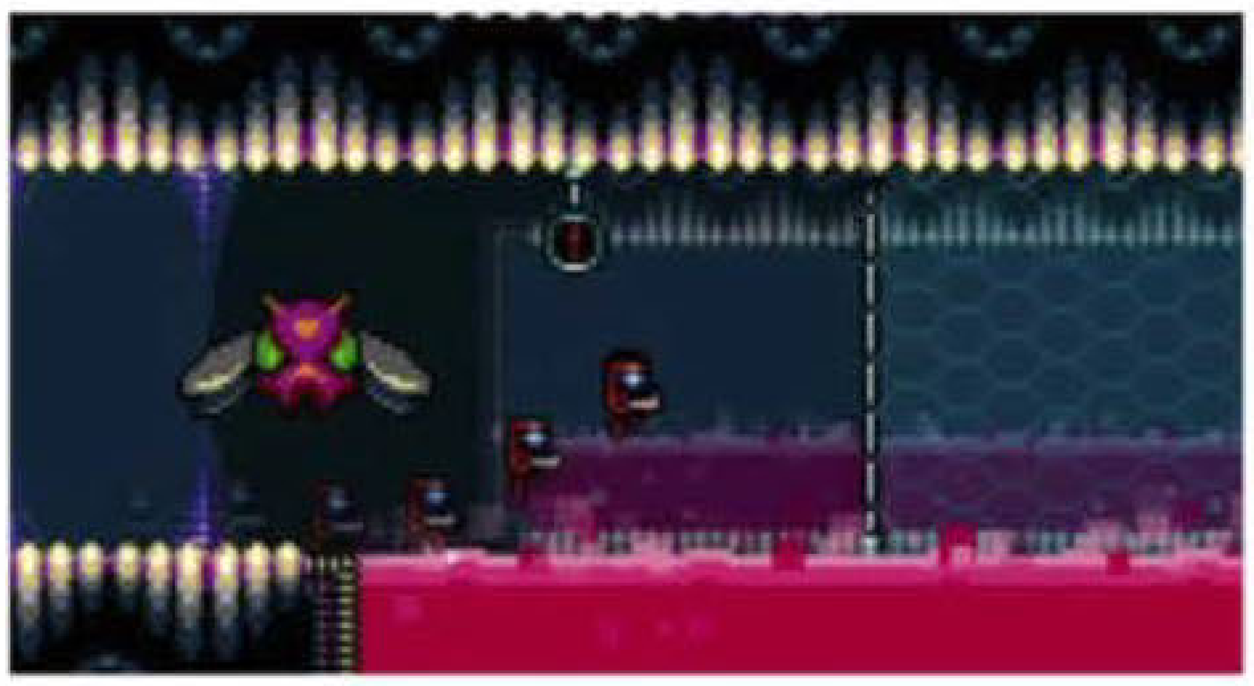
Es innegable que *Xeodrifter* se inspira mucho en las aventuras de Samus Aran, algo que su propio creador, Jools Watsham, ha admitido anteriormente. Obtener nuevas piezas de equipo para mejorar las capacidades de nuestro pequeño explorador espacial y acceder a zonas que nos estaban vedadas en un inicio es obligatorio.

Por lo mismo, el bactracking es una necesidad en los planetas que exploramos, que, al igual que nuestros enemigos, están realizados al estilo "12-bit"; sus gráficos aprovechan más que bien el efecto 3D del sistema. Tanto su OST como efectos de sonido también lo dotan de un singular encanto nostálgico.

METROID MINIMALISTA Y ENCAPSULADO


El juego no se queda en la mera apariencia, pues tiene un decente nivel de reto. Al incorporar la mecánica de ir hacia el fondo y adelante de Mutant Mudds enriquece su jugabilidad, así como el sistema de armas y power-ups implementado que podemos aprovechar en más de una manera.

Sus puntos bajos son la duración y su variedad. Obtener el 100% nos tomará unas cinco horas, mientras que no hay suficiente diversidad de enemigos y "jefes" (sólo hay uno de ellos, pero sus habilidades varían en cada encuentro). Sin embargo, lo anterior no demerita uno de los mejores juegos de Renegade Kid. **A. QUATERMAIN**






Stuff MÉXICO
GADGETS • VIDEOJUEGOS • RESEÑAS • LIFESTYLE
stuff.tv/mx
VISITA NUESTRO NUEVO SITIO Y DÉJATE SORPRENDER
StuffMexico
@stuffmexico
@stuffmx
Stuff México



game over



EL LADO LINDO DE CAPCOM

Pocket Fighter

Los peleadores más imponentes, diestros y poderosos de los mundos de *Street Fighter, Darkstalkers y Red Earth* se rebajaron alguna vez al mismo nivel que rayaba en lo chusco, ridículo, impensable, pero a la vez divertido. **Por Rodrigo.**

Compañía Capcom Desarrolla Capcom Primera aparición 4 de septiembre de 1997 Otras consolas Saturn, PSX, WonderSwan, PS2

La segunda mitad de los ahora lejanos noventa no sólo nos había entregado una nueva generación de consolas con el potencial de emular lo que podíamos ver en arcades, también nos dejó con una sed por querer ver más anime, conocer un poco más ese lado de Japón que nuestra inocencia idealizaba y conocer lo que estaba lejos de nuestro alcance. Durante esa época, toparme con juegos realmente raros, que ni los vendedores sabían qué eran, resultaba un ejercicio que dejaba volar la imaginación en una época en la que el Internet estaba al alcance de un disco compacto y develaba maravillas.

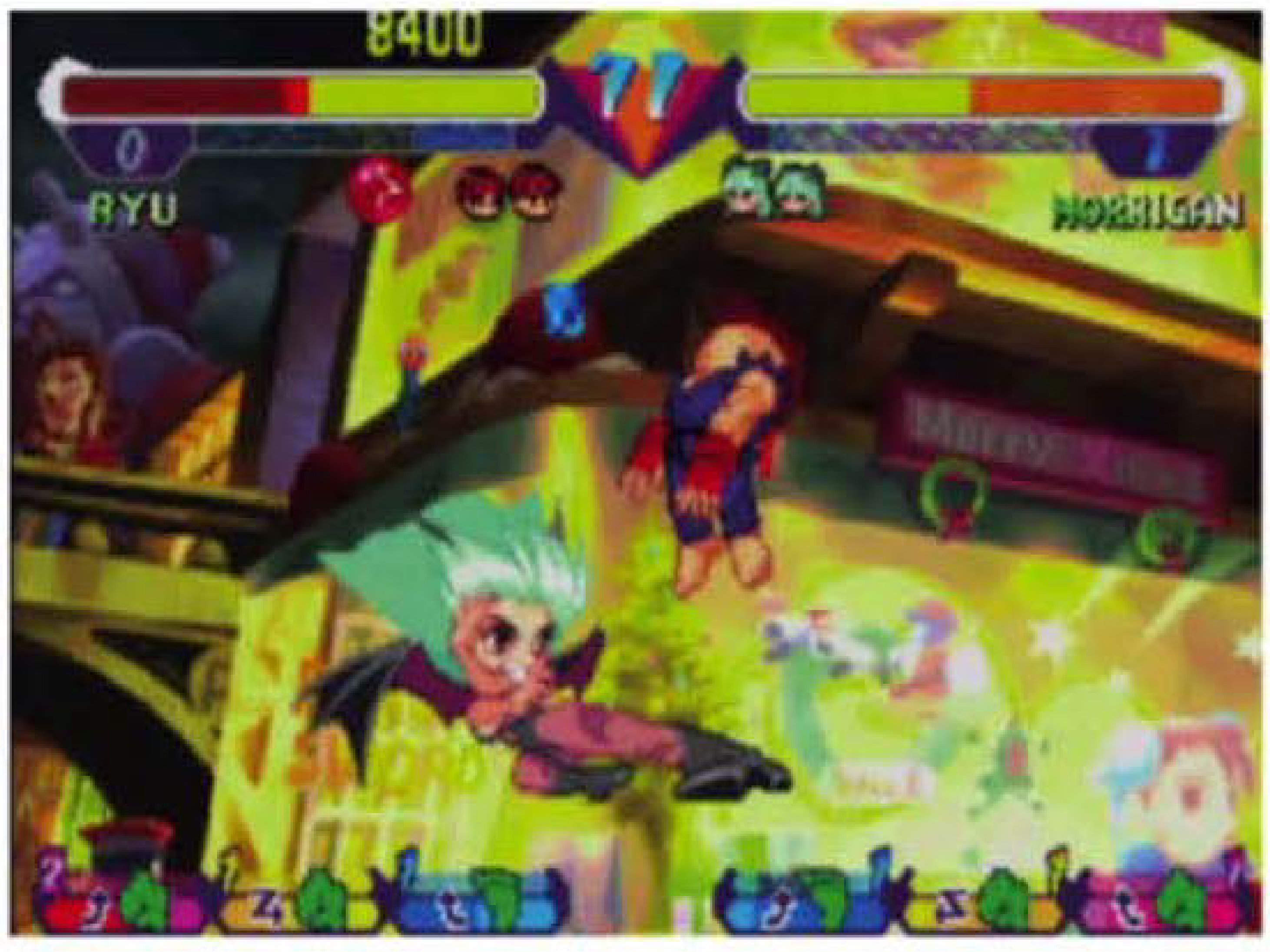
1997

Durante el mismo mes, demostrando todo el potencial que poseía el primer PlayStation, Square lanzó *Final Fantasy VII*, lo demás, amables Masters, es historia.

ESOS CHAPARROS PERSONAJES TENÍAN QUE DARSE UN TIRO

Uno de los juegos que más llamó la atención durante este periodo fue *Super Puzzle Fighter II*. Los diseños de personajes eran maravillosos y justo eso era lo que más brillaba en este aclamado puzzle competitivo. La presentación de los peleadores de este título debería de estar en un juego de peleas hecho y derecho... o por lo menos eso te podías imaginar. Aquellas versiones "chibi" de Ryu, Ken, Chun-Li y los demás deberían ser comercializadas de otra forma y, conociendo a Capcom, sabía que un juego de peleas debía llegar eventualmente, pero no sabía qué tan pronto.

No fue hasta que me topé con una pequeña máquina en la cercanía de la estación del Metro Cuauhtémoc, en la Ciudad de México, donde apareció el juego que deseaba. La gran mayoría de los peleadores que habíamos visto en *Super Puzzle Fighter II* ahora se daban con todo en escenarios conocidos, se armaban de gemas y ejecutaban combos con remates graciosos sin la necesidad de dejar de ser ágiles y veloces. Esa joyita se llamaba *Pocket Fighter*.

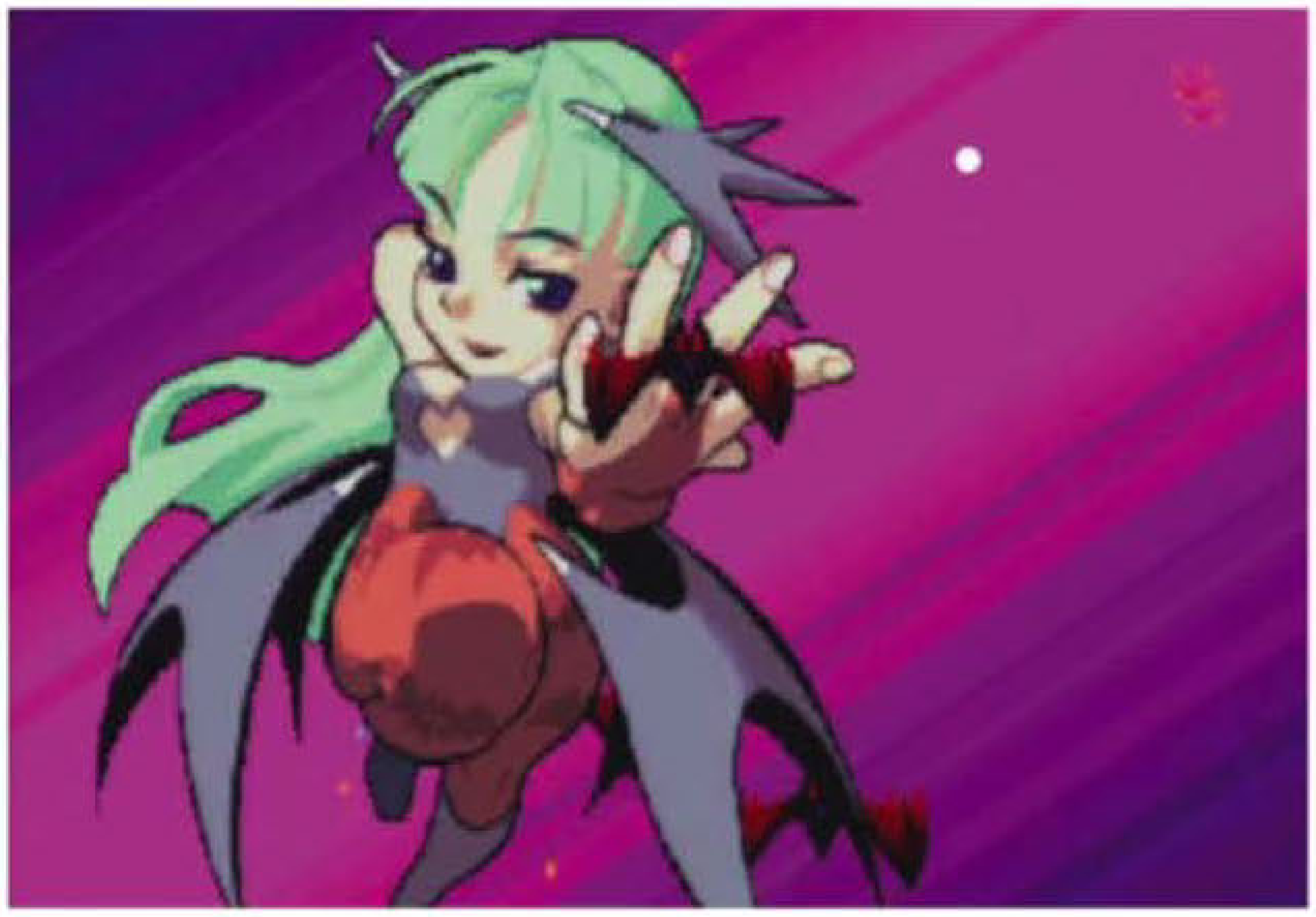




SENCILLO, SIN TRUCOS Y A LO QUE VAMOS

Hay que ser muy sinceros: *Pocket Fighter* no era nada profundo. Sólo usábamos unos cuantos botones, lo que en aquel entonces era el modo de juego de títulos como *Marvel Super Heroes* o *X-Men: Children of the Atom* (enormes saltos y espectaculares especiales) y el mismo motor gráfico que tenían todos los juegos de peleas de Capcom. No era un experimento, era fan service a todo lo que daba, en especial para los que querían ver una especie de crossover distinto y sin compromisos. Tal vez lo único a lo que le debíamos poner algo de atención durante el juego era aquellas gemas de colores que hacían más fuertes nuestros golpes especiales.

Resultaba gracioso ver cómo Chun-Li entregaba una carta de amor con un traje de colegiala después de varios combos donde toma trajes de otros personajes de series de Capcom para después ser bateada o correspondida. Hacer el Tatsumaki Senpu Kyaku con Ryu y ver cómo llovía mientras entraban los golpes. El conjunto de ataques de Felicia, la cual tomaba la apariencia de otros peleadores de *Darkstalkers* y al final remataba con un Mega Buster de *Mega Man*. La cantidad de detalle con el que nos encontrábamos en apariencia no era muy amplia, pero mientras aprendíamos poco a poco todo sobre el juego, aparecían más y más detalles que simplemente nos hacían reír a carcajadas.





¿EL PRIMER CROSSOVER FORMAL ENTRE FRANQUICIAS DE CAPCOM?

Pocket Fighter no fue el primer juego que mezcló franquicias que desarrolló Capcom. Sin embargo, sí fue el que puso a pelear entre sí a series exclusivas de la compañía sin tener a otras series invitadas como las distintas licencias de Marvel a las que se tenía acceso en aquel entonces. También podemos decir que fue la mejor, porque, en su tiempo, *Capcom Fighting Evolution* resultó ser un juego pésimo que sólo lo comprabas si eras fan hardcore de Capcom.

De entre toda la escena competitiva en los juegos de peleas que se vivió a finales de los noventa, con tantos juegos arcade que dejaban de estar tan lejos de nuestras manos para ahora ser jugados en consolas, resultaba genial tener algo que cubría nuestra necesidad de reír y pelear al mismo tiempo. Esto, sin lugar a dudas, para la gran mayoría de los jugadores, fue la mejor época para dedicarle tiempo a este tipo de juegos y era cuando considerábamos a Capcom una compañía a prueba de errores; también éramos inocentes y nuestro deseo por conocer y expandir nuestros horizontes no ayudaba mucho.





CONTEXTO

» Super deformers en acción

A final de cuentas el chiste de *Pocket Fighter* era el poner a combatir a personajes importantes de las franquicias clave que tenía Capcom en aquel entonces, sin embargo, para lograr igualdad de circunstancias entre cada uno de los integrantes de este roster, hubo que dejarlos en esta peculiar y divertida presentación.

» Gemas, bombas y mucha más diversión

El pilar de los combates en este título iba más allá de golpear y lanzar especiales. Teníamos que cazar gemas que nos arrojaban de una pequeña nube que Son Goku dejaba caer. Éstas hacían que nuestros especiales fueran más devastadores. También hay que agregar los distintos escenarios con apariciones de personajes de otras series.

LEGADO

» En verdad, no es necesario ser tan serios

Hoy en día los juegos de peleas son manejados bajo un sólo precepto: tienen la obligación de ser serios y competitivos. Si no cumplen con esto, sólo son chistes que no deben ser tomados en cuenta por la comunidad, pero al ver a nuestros peleadores favoritos hacer acciones irreales y llenas de hilaridad sentimos que a final de cuentas un videojuego debe cumplir con un concepto muy básico: divertirnos.

» Momento inolvidable

Es difícil elegir un solo momento de *Pocket Fighter*, ya que todo resultaba ciertamente gracioso y carente de seriedad. Los combos que ejecutan los peleadores ocasionaban que sus vestimentas cambiaran, los encuentros entre personajes clave como Ryu y Sakura o ese jocoso final de Chun-Li cuando atrapaba a Felicia argumentando ser un animal salvaje que se había escapado, son tan sólo algunos instantes que son difíciles de olvidar. Los motivos por los cuales los peleadores estaban en este juego nunca fueron revelados, pero ellos eran lo que más terminábamos recordando.



A detalle

Salida
febrero
2015

Creador
Kurt Sutter
Protagonistas
Charlie Hunnam
Katey Sagal
Ron Perlman
Maggie Siff
Kim Coates
Tommy Flanagan
Mark Boone Junior
Género
Acción / Drama

series cine



CONOCE A LA PARCA

Sons of Anarchy Boxset

Después de la euforia cinematográfica causada por los premios Oscar, y antes de que nos emocionemos con los estrenos veraniegos, hagamos un alto en el camino para regresar a la vieja televisión y ver las desventuras de este grupo de motociclistas. Por Patricia de la Rosa

Kurt Sutter, recordado por su trabajo como guionista y actor en *The Shield*, es el creador de *Sons of Anarchy*, serie que duró siete temporadas (de 2008 a 2014) y se transmitió en Estados Unidos en el canal FX. Aunque en México no formó parte de la programación de este canal, el éxito de la serie en Norteamérica hizo que tuviera una gran respuesta en nuestro país vía formatos caseros.

La saga cuenta la vida y obra de Jax Teller, miembro del club de motociclistas *Sons of Anarchy* que fundó su padre, John Teller, cuando regresó de la guerra de Vietnam. Desde el inicio, Jax se cuestiona las actividades de los Sons, mismas que incluyen el tráfico de armas y otros negocios que se encuentran







al margen de la ley, y estas dudas lo pondrán en situaciones complicadas con sus amigos, su familia y su madre.

LAZOS FAMILIARES

Sin duda uno de los principales aciertos de la serie es el elenco que da vida a los protagonistas de *Sons of Anarchy*, donde destacan Charlie Hunnam ("Jax" Teller), Katey Sagal (Gemma) y Ron Perlman ("Clay" Morrow); pero también hay interesantes invitados en la serie, como los músicos Dave Navarro y Marilyn Manson, hasta Danny Trejo y Peter Weller (a quien vimos encarnar a Robocop a finales de la década de los ochenta).

No debemos dejar de lado la historia en sí, que combina el drama familiar de tintes shakesperianos con excelentes secuencias de acción, persecuciones, balazos, actrices porno y Harleys... muchas Harleys. Pero no te equivoques, aunque parece que es una serie hecha sólo para hombres, tuvo mucho éxito entre el sexo femenino y al verla sabrás por qué.

Este boxset de *Sons of Anarchy* contiene seis temporadas solamente; aunque falta la séptima y definitiva, esta colección incluye contenido adicional y un excelente empaque que la hacen una gran compra. No te arrepentirás. GM

LA HISTORIA CONTINÚA

El creador de esta serie informó en 2013 que es probable que se realice una precuela de los "Sons", misma que contará la historia de John Teller y cómo formó su club en los años sesenta.

HIJOS DE LA ANARQUÍA



JAX TELLER
Hijo del fundador del club, es un tipo que siempre busca lo mejor para sus "hermanos" motociclistas, pero al mismo tiempo sigue los consejos de su madre y lucha por encontrar un balance entre su vida ilegítima y el amor de su joven familia.



GEMMA TELLER MORROW
Madre de Jax, es una mujer de carácter fuerte que está dispuesta a todo por mantener unida a su familia y el legado de los hijos de la anarquía. Sin duda es el personaje más complejo de toda la historia, lleno de subidas y bajadas.



CLAY MORROW
Uno de los miembros originales del club, quien era uno de los mejores amigos de John Teller, pero que tras su muerte se ligó sentimentalmente a Gemma y tomó las riendas de SAMCRO.



TARA KNOWLES
La novia adolescente de Jax Teller que regresa a su pueblo natal para ejercer su profesión como doctora y que poco a poco comienza a revivir su romance con su antiguo novio.

Fotos cortesía de 20th Century Home Entertainment

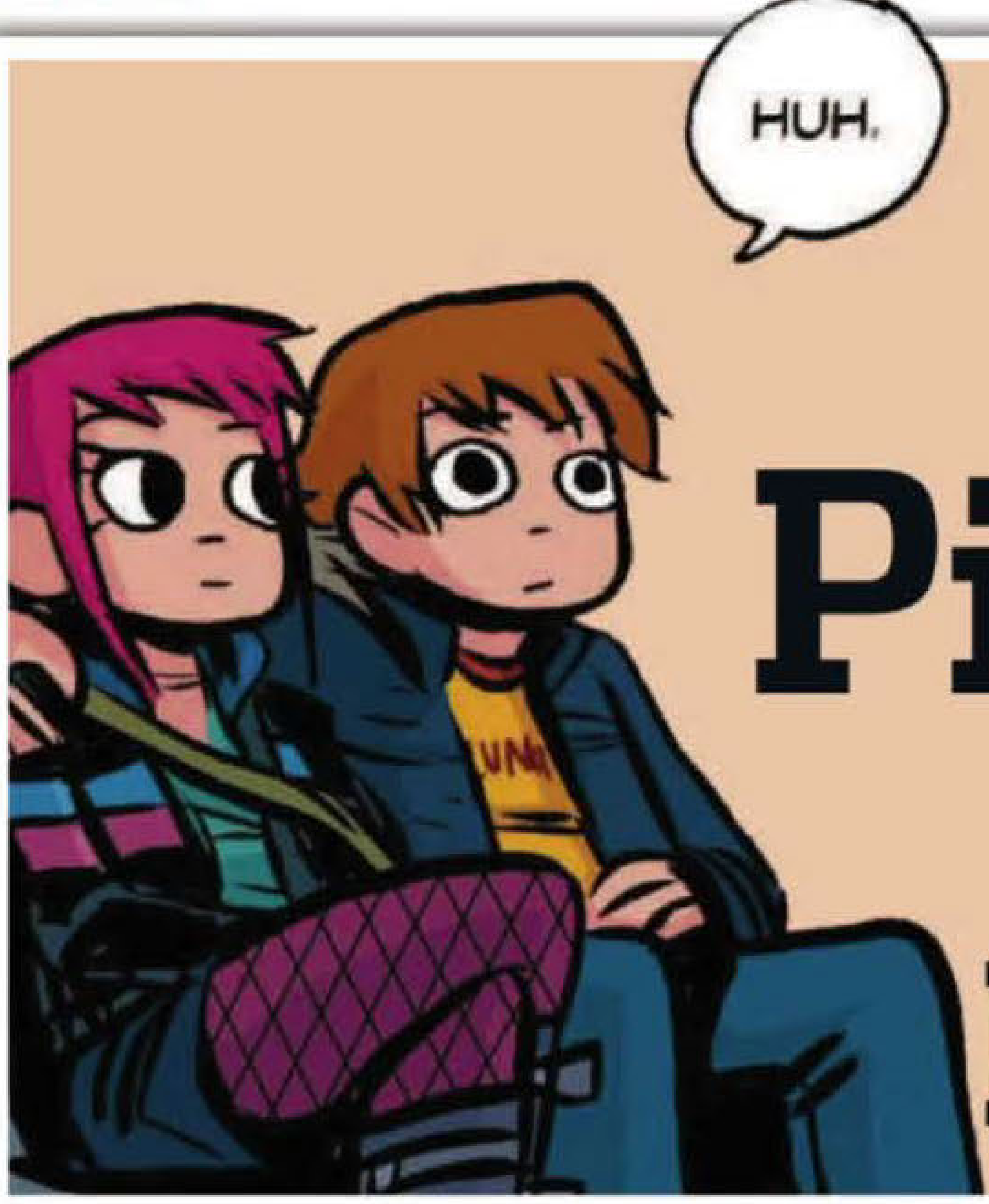


A detalle

calificación
10

Autor
Bryan Lee O'Malley
Dibujante
Bryan Lee O'Malley
Editorial
Oni Press
Año
2012
País
Estados Unidos

comics



POR FIN EN MÉXICO...

Scott Pilgrim's Precious Little Life

¿Te consideras fan de la película de *Scott Pilgrim vs.The World*? ¿Nunca has leído el cómic que hizo famoso a este personaje? Pues la oportunidad está casi a la vuelta de la esquina con el lanzamiento de *Scott Pilgrim's Precious Little Life* en nuestro país. **Por Rodrigo**





UN AMOR DESESPERADO

Bryan Lee O'Malley nos cuenta la historia de un Scott Pilgrim que anda con una chica de prepa; medio trabaja, toca en una banda, vive con un amigo gay y carga con una herida de una relación pasada. Esto cae en el cliché y nos hace pensar que Scott se la pasa en el drama, sin embargo, todo esto se justifica al ver cómo éste se desespera por soñar con una chica que jamás ha visto y lo trae loco.

Lo más destacado de esta edición es que está a color (la original es en blanco y negro), detalle que le da más vida a la historia; también tiene mucho contenido extra que los fans apreciarán. Es justo señalar que en México, Kamite realizó un gran esfuerzo en la adaptación en español de esta historia. No exagera ni abusa de los modismos en ningún momento, dejando un producto impecable. GM

Star Wars

★★★★★

Autor Jason Aaron Dibujante John Cassaday
Editorial Marvel Año 2015 País: EUA

Todos los que tenían dudas sobre lo que le pasaría a los cómics de *Star Wars* bajo la mano de Marvel ahora pueden estar más tranquilos, ya que con este primer número podemos decir que la historia original de George Lucas está en buenas manos. En esta primera entrega, aparte de que apreciamos un dibujo bastante decente y escenarios bien elaborados, veremos una historia emocionante que nos mantiene a raya en todo momento.

En esta ocasión tenemos de regreso a la tripulación del Halcón Milenario: Han Solo, la princesa Leia y Luke Skywalker, quienes entran en una base Imperial que fabrica y se dedica a distribuir armas.

El capitán Solo va en una supuesta representación de Jabba The Hutt para realizar una negociación muy especial con un alto mando del Imperio. Todo se sale de control cuando averiguan que el individuo en cuestión es Darth Vader. Vale mucho la pena darle una oportunidad a este cómic, más porque se mantiene fiel a lo que hizo famoso a *Star Wars* y eso es a final de cuentas lo que la mayoría quiere leer.



A detalle
calificación
8.5

Autor
Hajime Tanaka
Género
Comedia/
Romance
Fecha
2014
Estudio
Shaft
Disponible en
Crunchyroll
Veredicto
#afortunada

CUMPLIENDO PROMESAS

Nisekoi

Con una fórmula muy sencilla y una supuesta premisa predecible, es fácil caer en el encanto de esta serie que nos cuenta una historia de un amor al que no estamos acostumbrados. **Por Rodrigo**

En apariencia, *Nisekoi* es la tradicional historia donde el personaje principal se va rodeando capítulo tras capítulo de hermosas chicas, las cuales caen en el tradicional cliché de ser amargadas, tiernas, aventadas o que simplemente no entienden el tema de los sentimientos; eso sí, tampoco falta el tradicional amigo que en vez de ayudar termina siendo un estorbo; tambien están plasmadas las situaciones escolares que ya hemos visto en otras ocasiones.

Si a esto le sumamos que el significado en español de este título es "Amor Falso", es fácil adivinar que vamos a ver una historia con la tradicional pareja que debe fingir lo que siente y que debe terminar junta para que así sean felices por siempre. Sin embargo, mientras va avanzando esta serie, no hay un indicio claro que nos diga que las cosas van a terminar de esta forma, detalle que estamos seguros frustrará y dará esperanzas por igual a todos los que vean *Nisekoi*.

PERSONAJES LEALES

Esta serie original de Hajime Tanaka nos cuenta la historia de Raku Ichijo, heredero de una de las familias Yakuza más importantes de Japón que de pequeño prometió matrimonio a una chica con la que pasó el verano. De este acontecimiento sólo quedan vagos recuerdos y un collar con la entrada de una llave que servirá para saber con quién hizo ese compromiso hace 10 años; del otro lado tenemos a Chitoge Kirisaki, hija de una pandilla mundialmente reconocida y de un carácter muy pesado que conoce en su primer día de clases a Ichijo de la peor manera posible.

Como en cualquier historia de amor: dos no son suficientes. Tenemos a Kosaki Onodera, que es todo lo contrario de Chitoge y está enamorada de Ichijo. Es predecible saber qué va a pasar, sin embargo, el escenario mafioso en el que están involucrados Ichijo y Kirisaki los obliga a fingir que son pareja para que una guerra civil no se lleve a cabo en medio de Tokio. Lo interesante de esto es que con todo y lo que deben cumplir los personajes, son fieles a su desprecio el uno por el otro y al mismo tiempo leales a los sentimientos que proyectan por otras personas.

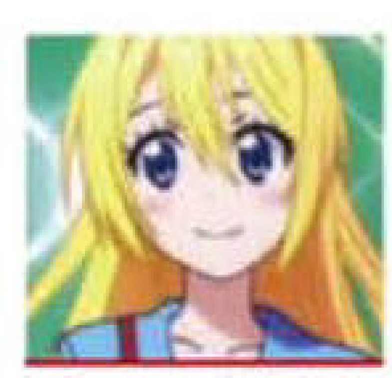
anime



PERSONAJES



Raku Ichijo
Esconde desde antes sus sentimientos por Onodera incluso cuando es obligado a tener una relación de pareja con Chitoge.



Chitoge Kirisaki
Es mitad japonesa e hija del líder de una importante pandilla. Hace 10 años conoció a un chico con el que mantiene una fiel promesa.



Kosaki Onodera
Está enamorada de Raku, sólo que por pena nunca logra decirle lo que siente; en cuanto a personalidad es todo lo contrario a Chitoge.



NERVIOS POR TODAS PARTES

Lo personajes en *Nisekoi* tienen una actitud muy acorde a su edad. A los 16 años (mientras cursan la preparatoria) les será siempre más sencillo enojarse, expresar su desprecio y fingir lo que sienten en vez de mostrar sus verdaderos sentimientos. Este muy especial apartado ayuda a que la comedia fluya de una forma muy natural. Un ejemplo claro es cuando vemos a Onedera e Ichijo tratar de convivir juntos. Es tanta la pena que se genera entre los dos personajes por no poder decir lo que sienten que por lo general se termina generando una situación bastante cómica en vez de una romántica, cosa que nos podría desesperar en la mayoría de los casos.

Hay que señalar que el humor recae principalmente en dos factores: en las relaciones interpersonales y en los escenarios. Así como podemos ver señales que nos dicen "peligro con el tiburón" en una alberca donde se ve al escualo nadar, tenemos a los personajes discutiendo por situaciones por demás inverosímiles. Esto nos llega a confundir un poco sobre lo que realmente nos debe hacer reír.

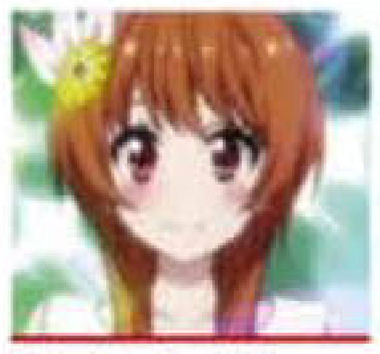
Las repetitivas expresiones exageradas, efectos poco comunes, una animación con una calidad bastante regular, un fan service sin exagerar, diferentes estilos de música en su banda sonora y una temporada que se pasa como agua, *Nisekoi* se disfruta de principio a fin sin la necesidad de que sintamos que es una de esas series que cambiará nuestras vidas. GM



Shuu Maiko
Amigo desde la infancia de Raku. Su personalidad siempre pone en problemas al protagonista; y en verdad que es todo un pervertido.



Seishiro Tsugumi
Asesina entrenada por el protector directo de Chitoge. Debe proteger a ésta en todo momento. Es una chica que fue criada como un varón.



Marika Tachibana
Supuestamente es la prometida de Ichijo desde que era pequeña gracias a que sus padres lo acordaron en una de aquellas noches de copas.



MÁS ANIME



Lovely Complex

Autora Aya Nakahara Género Comedia Romántica Fecha 2007 Estudio Toei Animation

Sin lugar a dudas, ésta fue una de las series más románticas y graciosas de la década pasada. Nos ofrecía una trama distinta, personajes que se prestaban a la comedia dada su situación física y una serie de escenarios que tanto chicas como chicos podían disfrutar a pesar de que es un anime shoujo en toda la extensión de la palabra.

Atsushi Ootani y Risa Koizumi son los protagonistas de esta historia. Él mide 1.56 mientras que ella le saca 14 centímetros. Esto hace que cuando andan juntos sean llamados los "All Hanshin Kyojin" en honor a una pareja cómica del mismo nombre. Su historia surge a partir de este complejo y de que ninguno de los dos tiene buena suerte en el tema del amor.

Debido al complejo ambiente que genera la diferencia de estatura, a ambos les cuesta mucho trabajo decir lo que sienten, incluso cuando es más que evidente que se quieren como algo más que amigos.

Lovely Complex dura 24 episodios y por desgracia no cubre todo el manga original, sin embargo esto no quita el que sea una buena opción si tenemos ganas de ver algo divertido y a la vez romántico.

coleccionables

Conmemoremos los idus de marzo con doncellas guerreras, plomeros fiesteros y robots a control remoto.



Más que videojuegos

The Art of 5th Cell



Si has seguido la trayectoria de 5th Cell, estarás al tanto que *Scribblenauts* no es su única franquicia. Pero si no lo sabes y quieres indagar más acerca de sus creaciones, en especial desde su apartado artístico, dale un vistazo a este libro de UDON Entertainment. En sus 168 páginas a todo color podrás apreciar diseños de personajes, bocetos, promocionales y otros extras provenientes no solo de las aventuras de Maxwell, sino también de juegos como *Lock's Quest*, *Drawn To Life*, *Hybrid* y otros más.

28 dólares • www.amazon.com

Figma - Fire Emblem Awakening: Lucina

Nintendo sigue licenciando sus series a Good Smile Company para crear nuevas figuras, y en esta ocasión le tocó a la bella Lucina, uno de los principales personajes de *Fire Emblem Awakening*, servir de modelo. Fabricada con ABS y ATBC-PVC, tiene prácticas articulaciones que la dotan de gran versatilidad al momento de colocarla en varias posiciones. Su diseño es resultado de la dedicación de los escultores Masato Kitade y Masu. Tiene 140 mm de altura, y además de su base cuenta también con distintas partes intercambiables, que abarcan desde su capa, hasta el Falchion, máscara e incluso rostro; todo lo necesario para presentarla bajo cualquiera de sus identidades. Ya disponible para reserva, saldrá a la venta a finales de abril.

44 dólares • www.amiami.com



Mega Man Helmet - Red

¿No pudiste asistir a la San Diego Comic Con 2014 y hacerte de uno de los cascos del Blue Bomber? ¡No te preocupes! Este refinado adorno está actualmente disponible en la tienda en línea de Capcom, aunque en cantidades limitadas. Con una altura de 20.32 cm y peso de 1.36 kg, está fabricado en resina metalizada y cuenta con LEDs que lo dotan de iluminación propia. Un elegante coleccionable para todos los fans de *Mega Man*.

99 dólares
shop.capcom.com





Borderlands: The Handsome Collection – Claptrap-in-a-Box Edition

Además de incluir *Borderlands 2* y *The Pre-Sequel!* con mejoras gráficas, también ofrece una réplica del Claptrap capaz de moverse y enviar imágenes a tu móvil de iOS y Android; además 12 litografías con los Cazadores de la Cámara desde el primer juego de la saga, arte exclusivo que no se incluye en la edición estándar y más de 70 paquetes de contenido descargable. Sin duda muchos querrán llenar los bolsillos de Jack El Guapo.

399 dólares • www.gamestop.com

SUPER MARIO SERIES AMIIBO

En dado caso de que no te hayan gustado los amiibos que acompañaron la salida de *Super Smash Bros.*, existe una segunda opción en la forma de esta nueva línea de figuras de los personajes de *Mushroom Kingdom*. No solo son compatibles con *Mario Party 10* sino que también lo son con otros juegos actuales y lo serán con títulos futuros de Nintendo.

293 pesos c/u
www.play-asia.com



MASTER CHIEF VS Samus Aran

UN DUELO QUE QUIZÁ NUNCA VEAMOS, PERO QUE SI SE LLEGASE A DAR SERÍA UNA DE LAS BATALLAS MÁS ÉPICAS DE TODOS LOS TIEMPOS. EN LAS PROFUNDIDADES DEL ESPACIO INFINITO DOS DE LOS SÚPERHUMANOS MÁS PODEROSOS MEDIRÁN SUS FUERZAS.



ROUND 1

Quizá el buen John-117 pensó que "lo cortés no quita lo valiente" y, por lo mismo, no entró al 100% al inicio de este primer encuentro. Craso error: no puedes conceder tal ventaja a alguien cuyo ADN tiene tanto genes de Chozo como Metroid, y Samus no iba a desaprovechar esta oportunidad. Un Ice Beam bien dirigido desde su Arm Cannon enfrió las ideas de caballerosidad del Master Chief, congelándolo. Sin embargo...

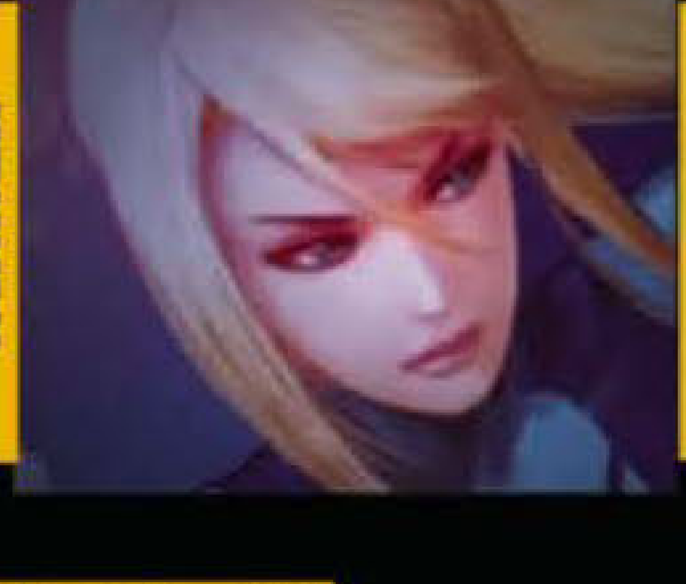
ROUND 2

Los años de entrenamiento y el someterse al procedimiento del programa SPARTAN-II rindieron frutos. Haciendo gala de hercúlea fuerza, el temido demonio de los Covenant destruyó su gélido encierro, y contraatacó con todo lo que tenía. La bella cazarrecompensas esquivó la primera andanada, pero algunos proyectiles de la segunda la impactaron. Master Chief aprovechó para cubrirse mientras disparaba intensas ráfagas.

ROUND 3

Rehaciéndose y moviéndose a súper velocidad, Samus esquivó los proyectiles. Convirtiéndose en Morph Ball no solo redujo su zona de impacto, sino que también le permitió sembrar de bombas el lugar, provocando múltiples explosiones. El más famoso Spartan abandonó su refugio sólo para ver cómo su rival caía frente a él, transformándose al instante y disparándole a "boca de jarro" un Super Missile con resultados catastróficos.

WINNER



AUNQUE LOS DOS VIERON DAÑADAS SUS ARMADURAS, SAMUS EMERGIÓ VICTORIOSA AL FINAL, Y AYUDÓ NO SOLO A INCORPORARSE DEL SUELO A SU RIVAL DÁNDOLE LA MANO, SINO PROMETIÉNDOLE NO REVELAR A NADIE SU VERDADERA APARIENCIA. MASTER CHIEF LA VIO ALEJARSE EN SU GUNSHIP, MIENTRAS LA NOCHE COMENZABA A CAER.


THAT'S iT!
THAT'S STYLISH
COLECCIÓN
PRIMAVERA-VERANO
2015
BERMUDA, VERDE, SKU 1031477232. $449 · CAMISA, AZUL, SKU 1031477402. $449 · PLAYERA, AZUL, SKU 1031477348. $229
BERMUDA, CORAL, SKU 1031476970. $429